电脑应用和娱乐的第一选择 总第100期

# 大众软件

2001
11



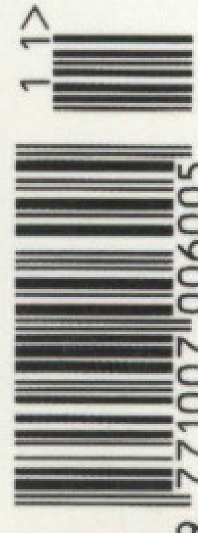

WWW.POPSOFT.COM.CN

大众软件
100期
祝全国小朋友
节日快乐!






ISSN 1007-0060



零售价 ¥: 6.50元

## 信息与动态

### 数字化中国论坛

2001年5月11日至6月8日，第三届数字化中国论坛在京举行。众多IT界的专家、学者及行业权威人士，就我国的电子化、信息化及企业e化展开全方位讨论。会议期间主要以存储、网络、宽带、安全、金融、电子商务等解决方案为讨论热点。许多国内外知名的IT厂商也积极参与到"数字化中国论坛"的活动中来，他们的共同参与势必将对于我国企业的e化进程产生深远的影响。除国内几大重点城市之外，本届论坛还涉及到美国硅谷，这有助于国内企业了解国际企业电子商务发展的最新动态，为国外企业了解中国的电子商务进程敞开了一扇新的窗口。

本刊记者

### e北京2001高峰会议

2001年5月9日到11日，由国家信息中心、北京控股有限公司、美商中经集团、亚洲联网与国际周组委会及中关村电脑节执委会等单位联合举办的"e北京2001高峰会议"在京召开。该会议分为"风险融资大会"与"中国3G发展论坛"两个主题。在"风险融资大会"上，与会者就推进中国的风险投融资、互联网企业的并购及再融资、中关村科技园区建设和发展等问题进行了交流和探讨；"中国3G发展论坛"目的在于推动中国第三代移动通讯产业的发展，探讨当今国内外3G发展状况、前景和促进3G市场发展，这一论坛得到了海内外通讯业界的广泛支持。

本刊记者

### 金山全面启动"正版中国"战略计划

2001年5月9日，金山公司在北京举行了盛大的新闻发布会，宣布WPS Office办公组合正式发布，同时，全面启动其"正版中国"战略计划。约600多名来自政府主管部门的官员、软硬件厂商代表、首都各大新闻媒体记者以及WPS 2000用户代表出席了发布会。WPS Office在文字处理、电子表格、演示制作、网页编辑和电子邮件等方面表现出色，还具有良好的文件格式兼容性和实用、易用性。金山借WPS Office推行办公软件正版化，提出"正版中国"战略计划。该计划包括与10家以上PC厂商进行OEM销售合作，全面推行WPS Office的随机预装计划；在2001年举办至少20场全国各城市的CEO&CIO推广的正版信息办公峰会，针对性地提出解决方案，以迅速帮助企业信息化、正版化；去学校和教育系统普及正版WPS的使用，发行WPS Office学生版；做好400万WPS97到WPS 2000各代产品正版用户的升级工作等。




本刊记者

### 七喜电脑发布".PC"战略

近日，七喜电脑发布其".PC"新战略，该战略针对多网PC时代的PC应用不局限于因特网，还包括了家居控制网、数字设备网、宽带服务网等的特点而提出。在".PC"战略中，七喜特别注重个人数字设备及多媒体互联网应用对人类数字生活带来的全新感受。七喜将推出第一代".PC"概念产品——网乐6000，这是一款包括了宽带网络应用、智能家居网络应用、数字设备网络应用3方面的全新多网电脑，将在2001年的第


| | |
|---|---|
| 网　址 | www.popsoft.com.cn |
| 业务联系 | editor@popsoft.com.cn |
| 应用投稿 | tools@popsoft.com.cn |
| 娱乐投稿 | games@popsoft.com.cn |
| 新闻投稿 | news@popsoft.com.cn |
| 读者来信 | reader@popsoft.com.cn |
| 广告联系 | adv@popsoft.com.cn |
| 网管联系 | webmaster@popsoft.com.cn |
| 发行联系 | issue@popsoft.com.cn |
| 邮发中心 | jhyf@popsoft.com.cn |
| 合作伙伴 | www.263.net |

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂







**本刊特约作者**

庞大智　佘一兵　侯　毅　李　靖
任　良　大胖子　费江枫　程　嘉
孟祥军　汪　军　祁　玲　祝佳音
黄　翎　李文睿　张广宇　甘旭东
于国重　赵　挺　李　宾　吴瑞川
郦彦卿　黄昭舜

本刊如有印刷、装订错误，深圳利丰雅高印刷有限公司负责调换。

三季度初上市。网乐6000采用Pentium4 1.7GHz处理器，配备256MB RDRAM内存、40GB硬盘、17"纯平彩显和宽带接入端口等。网乐6000还提供USB HUB，可连接6个以上的USB数据设备。网乐6000的七喜智能家居控制系统，可支持传统的本地网络控制和远程电话控制、无线控制功能，可以随时随地控制家中电器、感知和监视家居安全。



本刊记者

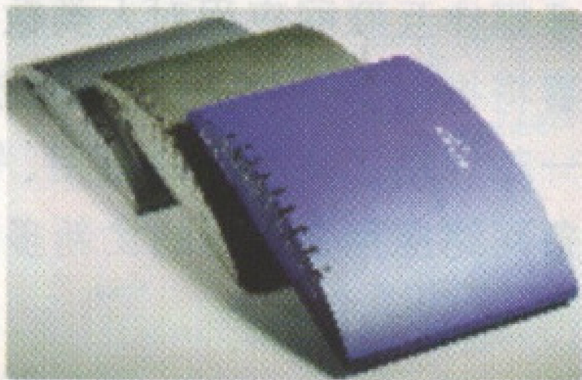
## 中太数据实施ISO9000管理

2001年，中太数据通信有限公司加速其向管理规范化、标准化和与国际接轨的速度，积极开展ISO9000质量体系建设和认证活动。按计划，公司近期将进行ISO质量体系认证现场审核，同时开展CMM软件能力成熟度评估，以确保公司向顾客提供卓越的软硬件产品和系统集成服务。由中太数据通信有限公司自主研发的ISA智能统计分析系统（单机版）V1.0已正式通过中国软件评测中心进行的“确认测试”，并获得优秀级别的通过证书。作为第一个获得第三方评测机构认证的公司自主开发的软件产品，ISA也是国内同类产品中最早获得此证书的产品。

本刊记者

## 实达产品增加确认码

近日，实达Modem在已有的优质产品和全国联保售后服务的基础上，再推服务新举措——在全系列Modem产品中增加唯一产品确认码。产品确认码帮助用户可以很方便地识别产品的真伪，确保用户得到实达Modem真品以及产品附带的各种高价值服务。此次实达产品增加的产品确认码是由专门软件通过特殊算法自动生成，具有随机性和唯一性，并被印刷在实达Modem用户手册的封面，无法仿制。用户在购买实达Modem产品的同时，可通过登录实达网站或拨打热线电话等方式对购买产品的真伪进行现场确认。产品确认码被确认一次后，遇到相同的号码，系统就会提醒用户注意防止假冒产品，未经实达认定的产品确认码一样被视为无效，从而有效区别真伪，确保用户买上实达高质量的Modem真品。为此，实达提醒用户：在购买实达Modem产品的时候，别忘了对产品进行确认。



本刊记者

## 紫光以需求重分办公扫描市场

2001年，紫光摒弃了以往扫描仪市场以价格、分辨率等单一指数为界定标准的思想，倡导以应用需求为界定标准，从而形成了高端和主流两大类。高端市场的特征是对宽幅、高速、高精度甚至局域网共享为用户主要需求点，针对的是特殊应用的办公市场。紫光在2001年为高端市场定制了M1600宽幅面扫描仪、Uniscan F16A高速扫描仪，达到1200dpi的Uniscan O1000、Uniscan O2000扫描仪等产品。在面对普通办公用户的主流市场方面，紫光针对用户的不同需求划定产品线，提出够用、易用、适用将是主流办公市场的购买原则，推出Uniscan B0630、Uniscan2100k、Uniscan3100k等提高办公效率和利用性的办公扫描仪。在国际市场上，扫描仪与PC的配比率为25%—30%，而在大陆市场只有9%。伴随PC市场的高速增长，2001年扫描仪市场将会有更大发展。





本刊记者

## 国家计划系统完成TRS培训

近日，包括国家计委、北京市计委在内的48家国家计划系统成员完成了纵向网的TRS培训。此次培训的主要内容为对TRS全文检索系统软件的使用。国家计划系统纵向网应用系统的总体建设目标是依托连接国家计委与各省、自治区、直辖市以及计划单列市计委的通信骨干网，实现国家计委系统内部的数据传输、数据上报、数据广播等功能；确保国家计委与全国各省、自治区、直辖市和计划单列市计委内部网络的互联互通，实现信息交换的便捷、资源共享和安全可靠，为国家计委系统完成国家赋予的宏观调控任务和科学决策提供有力的支持。TRS在国家计划系统纵向网全文检索系统软件招标中一举中标。

本刊记者

## 佳能新品发布会

2001年5月中旬，佳能公司在北京举行了新品发布会。本次会议以“Digital Magic”为主题，佳能影像技术为核心，广泛利用Internet资源，为用户提供完整的数码解决方案。发布



会上推出了包括喷墨打印机、激光打印机以及数字扫描仪等在内的一系列佳能新产品，如具备高速引擎、数码精细技术和超智能设计特点，专为网络打印和照片打印用户订做的S600喷墨打印机；还有采用3线彩色CCD，机身厚度为61毫米，重2公斤，扫描分辨率为600dpi，42位色彩输入深度的佳能"蓝精灵"D646U扫描仪。其它产品包括D1230UF、D2400UF扫描仪以及LBP-810激光打印机。

本刊记者

## EPSON启动大型促销活动

从今年5月1日到6月30日，用户只要购买PRO7000/7500、PRO9000/9500共4种机型中的前两款打印机，就可获赠1部价值6000余元的康柏iPAQ彩色多媒体随身电脑，也可以选择同机型Epson原装墨盒+Nokia 8210手机的礼品套餐1套；用户如购买后两款机型，则可获赠该机型Epson原装墨盒1套或Nokia 8210手机1部（热线电话：010-64108110）。这4款



产品打印精度都达到1440dpi，用6色墨盒，其中PRO7000/7500的幅宽可达610mm；PRO9000/9500的幅宽可达1118mm（超B0）。PRO9500与7500用的是Epson特有的"世纪色彩"耐光颜料墨水，10毫秒快干、防光防潮、色彩稳定、在标准条件下可保持100年不变色，适用于摄影用户、数码打样用户（印刷行业）和广告输出用户。

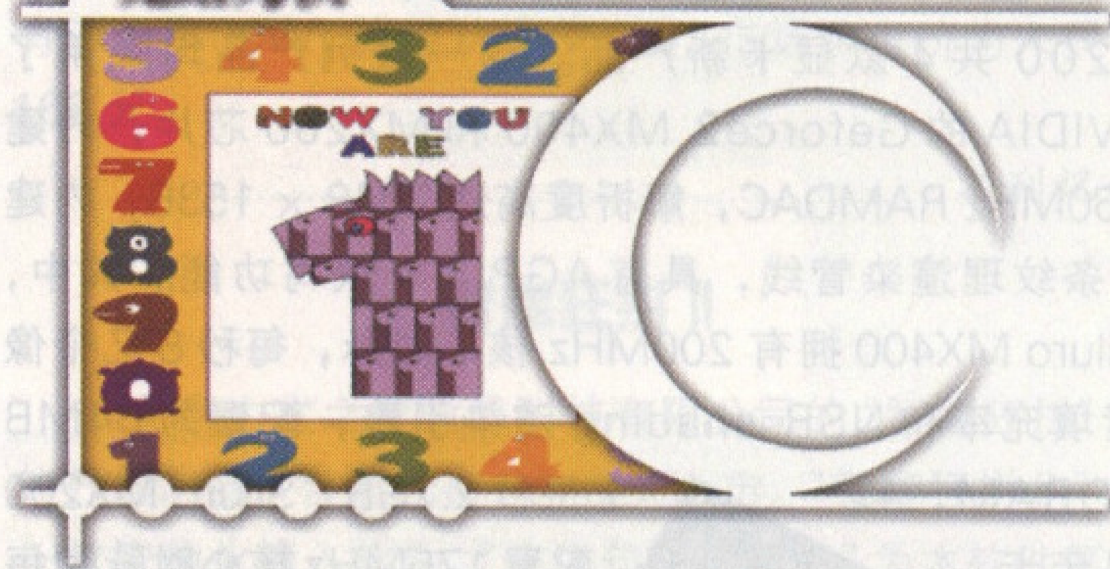
本刊记者

## Windows XP预定发布日

近日，微软公司宣布将在2001年10月25日在全球发布下一代Windows操作系统Windows XP英文版。Windows XP中文版也会在英文版发布后迅速推出。届时，用户可以购买预装Windows XP的PC，也可以在微软软件的零售店购买Windows XP的标准版本或者升级版本。Windows XP建立在Windows 2000增强引擎之上，具有新的用户界面，让用户以新的方式感受自由自在的创建、连接和通讯的愉快体验。Windows XP建立了电源管理、可靠性、安全和简化的标准。 这个操作系统将有两个版本供用户选用：Windows XP Home Edition（家用版）和Windows XP Professional（专业版）。

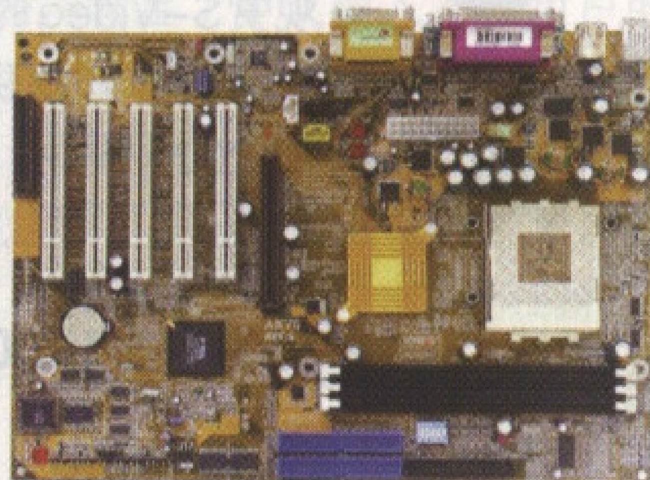



本刊记者




## DFI 钻石20周年纪念珍藏版

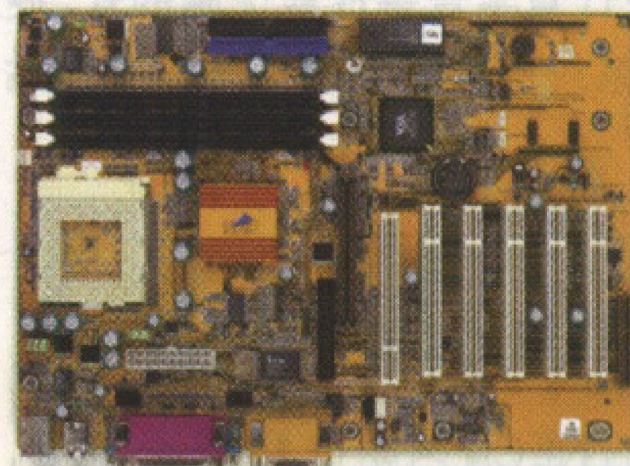
为了庆祝生产钻石主板的台湾友通资讯成立20周年，DFI钻石主板中国独家总代理广州七喜电脑股份有限公司于近期推出DFI钻石20周年纪念珍藏版——DFI AK75-AL。AK75-AL采用VIA KT133/686B芯片组，支持AMD ATHLON和DURON，具有破解倍频功能，倍频调节最高可达12.5倍，激发ATHLON和DURON的极限潜能；分段线性外频调节技术，可选外频高达250MHz。该产品还安装了风扇守护神和热力守护神，可在开机5秒内，自动监控风扇和CPU温度。AK75-AL在全国限量4000片销售。



…………………………………………本刊记者

## 精英DDR主板P6VPA2

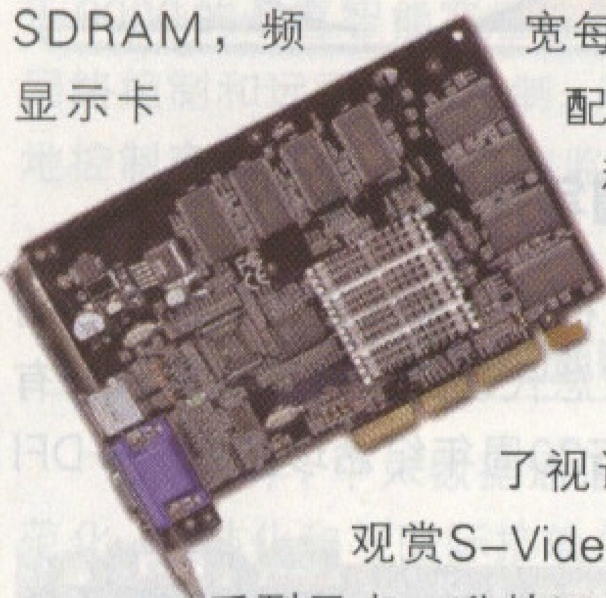
近日，精英发布了首款支持DDR（DOUBLE DATA RATE）的主机板P6VPA2，它采用VIA最新的APOLLO PRO 266（VT8633&8233）芯片组和SOCKET 370架构，可支持INTEL FC-PGA的PⅢ处理器，南桥提供266MB/SEC的点对点V-LINK总线传输速度，支持66/100/133的外频。P6VPA2共提供3个184针DDR DIMM槽，可以外接4×显卡，主板内置了AC97音效芯片；6个USB接口，2个IDE接口可以支持4个IDE设备。P6VPA2支持STR技术，允许计算机实现立即开机功能，符合PC99规范。另外，该产品有BIOS梦幻设定，可直接在BIOS内调整CPU的工作频率，免除了传统的跳线设定。



…………………………………………本刊记者

## 升技最新Siluro MX系列显卡

近日，升技电脑发布MX400、MX200、T400和T200共4款显卡新产品。这一系列产品均采用了nVIDIA的Geforce2 MX400和MX200芯片，内建350MHz RAMDAC，解析度高达2048 × 1536，内建2条纹理渲染管线，具有AGP 4 × 快写功能。其中，Siluro MX400拥有200MHz核心时脉，每秒8亿个像素填充率和NSR shading渲染引擎，配置为64MB SDRAM，频宽每秒2.7GB；Siluro MX200显示卡配置175MHz核心时脉和每秒7亿个像素的处理速度，搭载32MB SDRAM以及1.3GB的频宽。Siluro T400和T200显卡提供了视讯输出功能，该功能支持观赏S-Video的高阶电视输出。购买该系列显卡，升技还提供独家GraphicsMax工具，赠送WinDVD 2000软件。



本刊记者

## SYS超龙1800系统

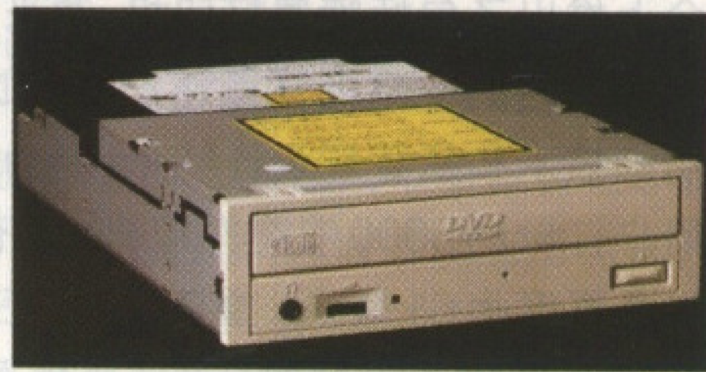
近日，美商系统科技SYS公司、AMD公司和KT公司再次联手出击，推出SYS Cold-Fusion TM超龙1800系统。此系列产品结合SYS公司的接线和整机专利设计，配合AMD高速处理器的计算平台及Kryotech汽化冷凝技术的性能，使整机的工作效率提升30%至50%，为不断追求高速、稳定和长时间大量运算的用户提供了理想稳定、可靠的商业化解决方案。该系统配置有AMD AthlonTM架构的CPU、266MHz前端总线、高性能DDR内存、最新热插拔IDE镜像盒、高速图形加速卡、SYS Cold-FusionTM超龙1800高速计算平台等性能优越的软、硬件，增强了应用能力。该系统应用范围包括高端工作站与应用服务器。




本刊记者

## NEC-阿帕奇12倍速DVD

型号为DV 5700B的NEC-阿帕奇12倍速DVD，专为中国大陆设计，在继承了DV 5700A优良品质的基础上，又采用了最新TMM读取技术，使其读盘性能更加出众。此款产品达到了12 × DVD、40 × CD-ROM读取速度，采用双激光头（Dual Lasers）和双透镜（Dual Lenses）读取技术，可以读取一般DVD光驱无法读取的CD-R及CD-RW片，并兼容AUDIO CD、PHOTO CD、VCD、DATA CD格式，且在读取DVD盘片时采用专用650nm激光头，可以读取DVD中单面单层、单面双层、双面双层格式的各种盘片。该产品市场售价为人民币699元。



本刊记者

## 大水牛19″纯平显示器

近期，大水牛推出大水牛19″纯平显示器。该显示器采用日立纯平显像管，适合家庭影院和玩游戏之用。其可视尺寸达18″，0.25mm点距，视频带宽为200MHz，可在1280 × 1024/85Hz真彩环境下稳定工作。出厂预设8个显示模式，预留20个用户设置模式，并采用了单键飞梭设计和多语言设置菜单，令用户轻松调节，使显示器处于最佳状态。大水牛19″纯平显示器通过多项安规认证及极严格的TCO99环保认证，保障了用户的健康要求，玩家可放心使用。



本刊记者

## i-stylish液晶一体化台式电脑

近日，Imagig梦想家总代理讯威资讯（www.01it.com）宣布Imagig的液晶一体化台式电脑i-stylish正式上市。“stylish”意为“自我风格”。i-stylish分为主体、键盘、网络鼠标三个部分，统一采用了圆润、流线型的外观，整体色调为月白和鲜橙。i-stylish的标准配置为PⅢ 700的中央处理器、15.1″TFT、128M内存、20G硬盘、8倍速DVD-ROM、1.44M软驱以及56k语音/传真Modem。外部采用全波段AC电源供应系统与超薄型驱动器，具有完备的外部接驳端口、灵活的扩展功能及便捷的控制按钮。主机有6种倾斜角度。该款产品上市后价格约在20000元人民币以上，代理商可提供两年分期付款。



本刊记者

## 飞天系列LCD一体机

近日，浪潮电脑公司推出最新的飞天系列LCD一体机产品，该产品也是液晶一体化台式电脑。飞天系列目前包括飞天2010和2020两款产品，均采用15" TFT液晶显示器，其最大分辨率为1024×768象素，亮度达200流明/平方米，水平和垂直视角均为140°。飞天系列产品全面支持1GHz以上的PⅢ处理器及66/100/133MHz总线，并采用128bit2D/3D图形控制器和8×DVD光驱，内置集成56k Fax/Modem、10M/100M自适应网卡、IEEE1394（800M/S）、红外传输、4USB端口、内置扬声器等。



飞天系列产品可配置当前流行的各种IDE硬盘，并具有PCMCIA插槽，内存可扩展到512M。飞天2010市场价格为人民币16 210元，飞天2020市场价格则为人民币17 670元。

本刊记者

## 柯达PPM 200照片打印机

近日，柯达推出数码照片打印系统PPM 200——Kodak Personal Picture Maker 200，提高了数码照片的打印品质，其效果可与传统照片媲美。新型的柯达PPM 200照片打印机采用将数码相机存储卡插入打印机直接打印的操作模式，配备彩色显示屏，用户可通过显示屏直接浏览数码图像，并对照片进行简单修改。打印机还支持多种打印模式，可直接用于日常的商务打印，如商业信函、贺卡、电子数据表等。PPM 200可脱离电脑单独使用，也可以通过USB接口作为标准配置的电脑打印机完成各种工作，同时支持微软Windows 98及2000操作系统。




本刊记者

## 漫步者R211T音箱

2001年5月，漫步者的又一新款音箱R211T上市。该型号音箱外观时尚，低音炮和卫星箱均为弧面造型。R211T有电脑白和银蓝两色可选。其操作方便，电源开关、电源指示灯，音量旋钮、重低音旋钮全部前置在低音炮前脸上。该产品音质方面表现比较出色，中高音通透细腻，低音强劲有力。R211T采用2只3.5寸全频带扬声器和1只4.5寸低音扬声器，木质低音炮，塑质卫星箱，有源功率30W，峰值功率360W。市场参考价为人民币160元。



本刊记者

## 智能狂拼Ⅱ

北京中文之星数码科技有限公司的"智能狂拼"软件升级产品"智能狂拼Ⅱ"正式上市。"智能狂拼Ⅱ"是一款智能化输入软件，"字词句无缝输入"为本软件区别于一代产品的特色，即用户可以自主地选择适合自己的输入方法，打得短就是字或词，打得长就是句子。该软件包括多种输入方式，集全拼、简拼、双拼、五笔为一体，实现即时切换，满足了中文输入不同用户的需求，为用户提供了一套全方位的输入解决方案。为促进计算机软件正版化，北京中文之星公司此次推出了"智能狂拼Ⅱ"政府企业版，为广大企业用户正版化提供了良好的解决方案。"智能狂拼Ⅱ"企业版零售价为人民币198元，标准版零售价为人民币39元。




本刊记者

## 康熙私访

北京鸿达以太文化发展有限公司"家佳听书馆"系列，近日又推出新品——传统评书《康熙私访》MP3版）。同时推出的还有"家佳听书馆"之名家经典评书（MP3版），包括单田芳的200回《童林传》、刘兰芳的117回《岳飞传》、田连元的102回《杨家将》等，其他名家经典也将陆续出品。这一系列产品能够在任何具有MP3功能的影碟机上进行播放。每套评书售价人民币48元。




本刊记者

## 无敌——任我行

近期，北京圣比尔科贸有限公司将推出智能游戏修改器《无敌——任我行》。此软件具备超级快速的数据搜索引擎，搜索游戏数据速度迅速，可智能修改数据、状态条、内存地址，同时可修改多重任务，并提供大量游戏攻略。软件有独特的老板桌面，可自定义快捷键，具备高效快速抓图功能。



本刊记者

# 天天向上

## ——中国软件产业透视

本刊编辑部

5年前当《大众软件》创刊的时候，我们使用的软件掰着手指头也数不出几个来，还大都是外国软件。5年后的今天，我国软件企业增加了，国产软件种类丰富了。如今，国产软件涵盖了从平台软件、中间软件到应用软件的几乎所有软件领域。虽然关于国产软件和软件产业的意见批评层出不穷，但是没有人能够忽视中国软件业的发展。正是因为不能忽视，我们才会拿中国软件产业和印度软件业对比，才会对盗版的猖獗产生极大忧虑，才会——在“恨铁不成钢”的焦急里期待着每一个新的国产软件的诞生。

在《大众软件》100期之际，《大众软件》记者组走访了软件管理注册部门、软件协会、软件生产厂商以及软件从业者和软件销售单位，从产业情况、市场销售、从业人员状况三方面向读者介绍中国软件业的发展现状。在此基础上我们希望“正版中国”早日实现。

诚以最真挚的祝愿送给中国软件业，祝这一新兴产业朝气蓬勃，好好发展，天天向上！

《大众软件》记者组
news@popsoft.com.cn

# 国内软件业扫描

从1991年的“八五”计划开始，10年弹指一挥间，中国软件产业走过了一个从无到有、从弱到强、从单个企业到产业群落的发展历程。

## 一、中国软件产业

### 1.产业规模

中国现有6000多家软件企业从事软件的开发、生产。同时还有约4000家企业兼营软件或从事相关服务。软件企业主要集中在北京、深圳、上海、沈阳、武汉、长沙、西安、成都等大中城市和沿海地区。

### 2.从业人员

目前软件产业的从业人员约为17万人，另外还有30万人在各行各业从事计算机应用、科研与教育工作。

### 3.中国软件产业是以中小企业为主的群体

·90%以上的中国软件企业仅为50人以下的规模。

·集体、民营、私营软件企业占60%以上。

## 二、软件市场

### 1.中国计算机市场的构成及分类

我国在市场的统计口径和构成内容方面与国外有一些差别，在硬件构成内容上比其它国家要广，主要增加了耗材和零配件及应用产品。因此硬件销售额较大，从而使软、硬件市场的比例偏向于硬件。

### 2.中国软件市场概况

总体来说我国软件市场增速有起伏，规模逐年扩大。“九五”期间，我国软件市场的增长速度虽有起伏，但其市场规模仍逐年扩大。我国软件市场的发展随着计算机总体市场的起伏，其增长速度也同样出现“v”字形的变化。不过，软件市场在1997年形成“拐点”，出现转机的时间要比计算机总体市场提前一年。此外，软件市场增长速度下降至最低点的21.7%时，其市场仍处于20%以上的快速增长阶段。“九五”期间，我国软件市场平均增长速度为28.1%，低于“八五”期间98.6%的平均增长速度，主要是由于“八五”初期，软件市场规模很小，基数较低，我国软件市场在1992年国家公布软件保护条例后，才开始有了稳步发展。但是，我国软件市场的规模在“九五”期间却取得很大的发展，5年总销售额达753亿元，是“八五”期间的4.1倍，2000年软件销售额是1991年的51倍。

以下是“九五”与“八五”期间国内软件市场比例：

| “八五”期间 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 年份 | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995 |
| 销售额（亿元） | 4.6 | 20.0 | 40.0 | 49.0 | 68.0 |
| 增长率（%） | 109.1 | 334.8 | 100.0 | 22.5 | 38.8 |
| 销售总额（亿元） | | | | | 181.6 |
| 平均增长速度（%） | | | | | 98.6 |
| **“九五”期间** | | | | | |
| 年份 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 |
| 销售额（亿元） | 92.0 | 112.0 | 138.0 | 176.0 | 235.0 |
| 增长率（%） | 35.3 | 21.7 | 23.2 | 27.5 | 33.5 |
| 销售总额（亿元） | | | | | 753.0 |
| 平均增长速度（%） | | | | | 28.1 |

### 3.2001年软件市场构成

软件发展变化和市场需求密切相关，分类和概念也在不断变化。系统软件、支撑软件和应用软件的分类方式不再适用于日渐丰富和复杂的软件需求。在2001年，更为确切的分类方式是将软件分为平台软件、中间软件和应用软件3大类。中间软件指位于平台（包括硬件和操作系统）与应用系统之间、具有标准协议与接口的通用软件。开发人员无须针对不同的设备和系统平台设计不同的管理软件，只需要采用标准化的中间件基础结构，就可以使开发的应用系统具有良好的可扩展性、易管理性、高可用性和可移植性，实现异构环境中工具、应用和服务的分布式管理。

A.在平台软件市场方面与其它国家类似，几乎是美国产品独占的状况，中国软件企业主要提供中文平台软件。国外厂商仍占据高端的操作系统市场的大部分份额，但国内软件企业开发的软件已涵盖了平台软件、中间软件到应用软件的各个层次。

B.2000年中国中间软件市场规模达到2.1亿元人民币，与1999年8300万元人民币的营业额相比，增长率高达153%，远远超过操作系统软件20.7%、数

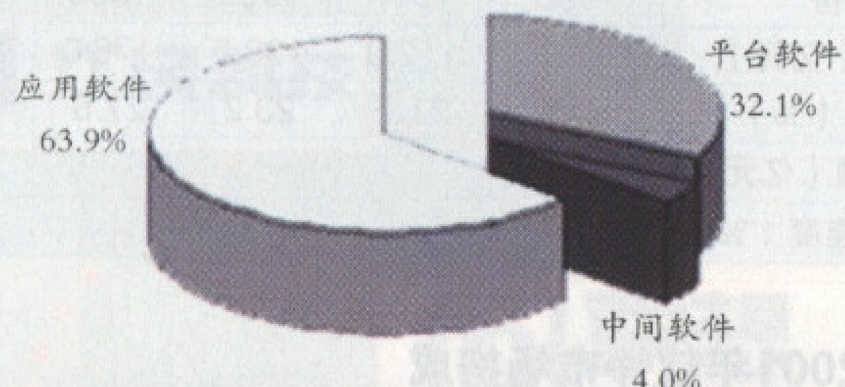
据库软件28.7%的增长率，成为国内基础软件增长速度最快的软件。2000年中间软件市场主要集中在传统业务系统的全面改造和电子商务应用系统建设两方面。2001年中国中间软件市场规模将超过3.6亿元人民币，增长率至少将达到71%。主要市场为金融行业和邮电行业，公安、税务、交通、电力、社会保险、石化等政府行业也有一定市场。

C.在应用软件市场，MIS软件、字表处理软件、教育软件居市场的前3位，分别占应用软件市场的41.4%、20.4%和12.2%。在财务软件领域有众多的中国软件产品，占据了市场的95%以上。在MRP-Ⅱ软件、商务软件、排版软件、文字识别软件和语言识别软件方面，中国的软件产品有较高的市场占有率。

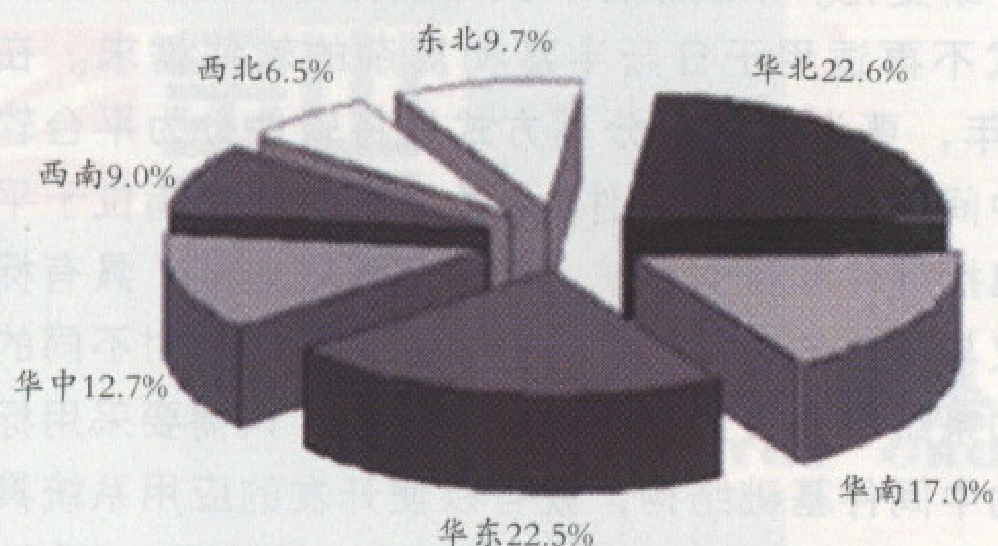
## 三、中国计算机信息服务市场分析

金融、邮电、能源行业是构成该市场的三大主要行业，约占整个市场的69%。

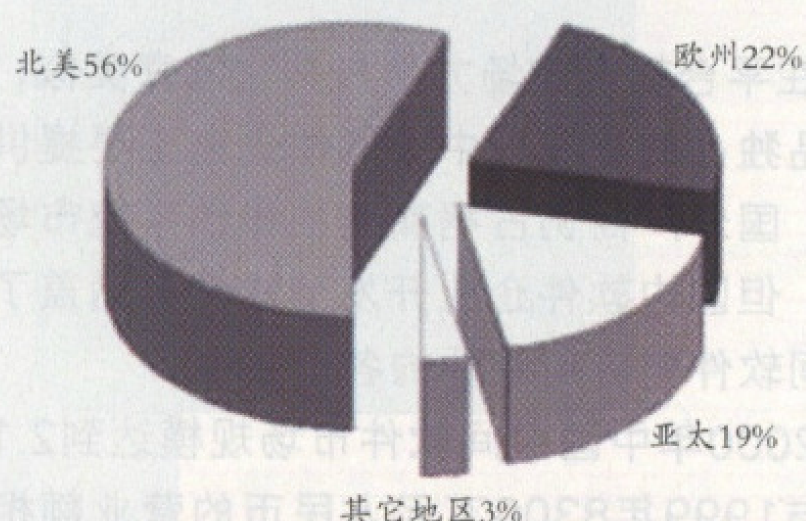
在因特网的驱动下，中国网络服务市场有了较大的增长，到2000年年底，中国上网人数达1800万，上网计算机达850多万台，网络给信息服务业带来发展机会。




2000年中国软件市场产品结构图




2000年中国软件市场区域分布图




2000年国际软件市场结构比例图

## 四、存在的问题

中国选择软件产业，其亮点是基于互联网的企业管理软件。这样的一个细分市场不但为“信息化拉动工业化”的基本国策做出巨大贡献，亦标志着一个真正属于中国的软件品牌。据2000年统计结果显示，在管理软件市场，用友领军的本土企业仍然遥遥领先于国际知名厂商。而在不久以前，用友又发布了其“新世纪”管理软件系列产品，直面国际巨头，抢滩中高端企业市场。中国有超过2000万家企业，这样庞大的需求所蕴涵的机会不言而喻。更重要的是，在传统商务电子化的过程中，交易规范和标准的形成将对下一步中国经济发展产生积极的促进作用。作为交易规范和标准的载体，电子商务应用软件产品具有超越一般意义软件产品的特殊性，如果将这样的一块市场拱手让人，后果不堪设想。

确立了目标，树立了信心，出台了政策，接下来则需要夯实发展的基础，遵循产业的规律，将中国软件事业扎扎实实地做大。从稚嫩走向成熟，中国软件产业必须完成4个有机转换：

第一，中国软件产业必须从分散型经营走向规模化经营。这种规模将体现为产值的倍增和企业个体规模的膨胀。从销售额上看，微软的软件产品年销售额接近2000亿美元，而我们最大的10家软件企业销售总额仅为24.23亿元人民币；从产业总产值的角度进行比较，1999年度印度软件业的产值是56亿美元，韩国为70亿美元，中国仅有21亿美元，不难看出其中的差距。“微小”的总量，还要在全国6000多家软件企业中进行分配，造成的现状是90%以上的中国软件企业仅为50人以下的规模，除了用友、中软、方正、东大阿尔派等领先的独立软件开发商以外，绝大多数还处于各自为战、手工作坊式的“原始”生产状态。显然，这样的事实严重地阻碍着中国软件产业走向规模化经营，实现规模经济。没有了规模的保障，高投入、高风险、长周期的高端软件产品对于国内企业而言，只能成为心有余而力不足的遗憾。反过来，软件企业的生产水平和开发经验也长期得不到质的提升。

第二，中国软件产业的体制建设。软件企业的价值存在于工程师的智力之中，无形资产比重大，无形资产与有形资产之间的股权置换成为软件企业的鲜明特色。如何通过有效的体制建设，保证知识工程师的合理回报，帮助软件企业创业者迅速成长，促进老牌软件企业巨头的体制转轨，将从根本的层面上决定着中国软件产业的未来走势。

第三，中国软件产业的规范化建设。中国软件产品要走向国际舞台，中国软件产品要帮助中国企业走向国际舞台，这中间都涉及到一个规范的接口和质量

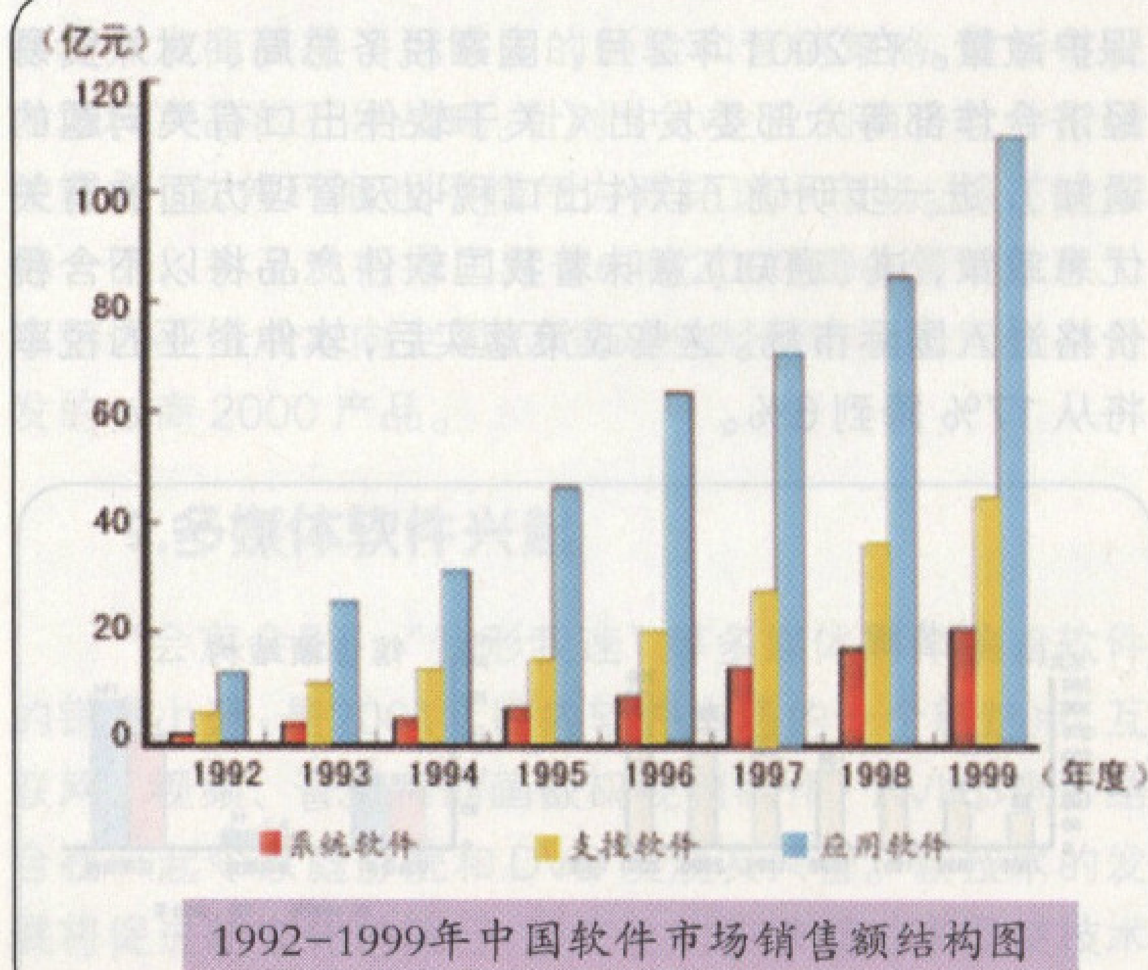
的认同。我们曾经长期游离于国际软件标准化、规范化开发的氛围之外，整个行业缺乏一个权威的行业标准来保证软件的质量，缺乏丰富的管理经验协同大型软件开发的整个进程，结果编程天才的作用被无限放大，作坊式的产品制作成为普遍的模式。长此以往的后果，只能是模块重用程度降低、产品文档编写不甚完备、软件开发工程效率得不到保障，最终软件产品的可靠性无法得到权威认证，无法得到国际市场的认同。向国际化标准靠拢，积极推进ISO认证和CMM建设，将对提升整个中国社会经济的规范化起到潜移默化的推进作用。软件作为信息时代最重要的生产工具，软件产业要与加入WTO之后的中国一起成长，标准和规范殊不可废！

第四，中国软件产业的服务建设。传统意义上的软件产品仅仅意味着代码和应用，但未来的“大软件”则要涵盖软件服务的外延。作为软件推广应用的重要举措，软件服务也将成为软件产业中新的利润中心，而且是大有可为的利润中心。用友等企业管理软件厂商由于其产品的特殊性，已经成为中国软件产业中高举软件服务大旗的先行者，并取得了相当辉煌的成绩；而在刚刚结束的昆山中国软件产业发展会议上，信息产业部电子信息产品管理司副司长陈冲明确提出，希望业界树立“软件大市场”和“软件就是服务”的理念，不要只盯着传统意义上的软件产品，要从软件的融合性上找市场。

另外，特别值得关注的是，中国软件行业的发展要踏踏实实、一步一个脚印地前行。头脑发热、一拥而上的教训可谓历历在目。现在全国各地都在建立“软件园”，据不完全统计，全国各类软件园区在60个以上，如：清华软件园、中科院软件园、上地软件园、北大青鸟软件园、北大方正软件园、中软软件园、北京中关村软件园、北京工业大学软件园、天津天财华苑国际软件园区、天津泰达软件园、黑龙江软件园、长春软件园、沈阳软件园、保定高新区软件园、三河燕郊信息产业科技园、石家庄河北软件产业园、秦皇岛软件园、唐山通译软件园、托普西北软件园、托普东北软件园、托普常州软件园、长沙高新区国家软件园、西安软件园、宁波国际软件园、珠海南方软件园、华中（曙光）软件园、广西南宁银河软件园、福州软件园、江苏软件园、常州软件园、兰州五高校软件园、合肥软件园、四川南充海山软件园、浪潮青岛软件园、广东南海东大软件园、南京软件园、广州天河软件园、长沙软件园、南京软件园、托普宁波软件园、杭州高新软件园、上海浦东软件园、大连软件园、湖南创智软件园、中国地质大学（武汉）江夏软件园、深圳赛博韦尔软件园、上海上大长江软件园、厦门思明软件园、厦门火炬软件园、厦门集美软件园、厦门哈曼尼软件园、武汉华软软件园、江西软件园等。建立了这么多软件园固然是个好事，但是不是有重蹈当年经济开发区覆辙的危险呢？问题的关键在于软件行业不光是资金设备就能解决问题的事情，高素质的软件开发队伍建设决不会向硬件设施那样一蹴而就。北京作为中国高科技的中心，目前也仅有软件企业2000余家，从业人员仅6万多人，这就占据了全国软件人才和企业资源的35%左右。然而不久前刚刚结束的某省信息化工作会议上，我们却听到了这样的解决方案。该省所制定的信息化人才培养目标是：“今后5年内全省共增加各类信息化人才120万人，其中软件开发人才20万人，分别在现有的基础上增加1.5倍和4倍。”我们有理由怀疑这个目标的最终实现情况会是怎样。中国要成为软件大国，这是我们每一个人的心愿，但是我们希望这是在科学的、理智的基础上扎扎实实地去实现这个远大的设想。

我们看到，从2000年国务院颁布的《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》，到朱总理在今年“两会”关于“今后五年产业结构调整”的精彩阐述，从中国科技发展“十五”计划，到2015年电子信息产业及软件产业战略规划，都将软件产业的兴衰提高到国家发展战略的高度来论述。其力度之大、政策之细、倾斜之大，都透露出前所未有的决心和魄力。而今年在江苏昆山举行的全国软件工作会议上，信息产业部有关领导更明确表示：“要用十年的时间，抓住‘百年不遇’的发展机会，使中国跨入‘软件大国’的行列。”

“工欲善其事，必先利其器”。中国要走向复兴和腾飞，就必须在产业发展的战略选择中“有所为有所不为”，通过引导培育龙头产业，发挥出巨大的示范作用和效率激励，带动整个社会经济的跨越式发展。软件产业，恰恰就是中国经济在新世纪的开山之“器”，也已经成为政府和市场的首要之选。



1992-1999年中国软件市场销售额结构图

（本文部分资料选自中国电子行业信息网）

# 榜评新论

## 从《大众软件》全国软件零售排行榜看国内软件市场

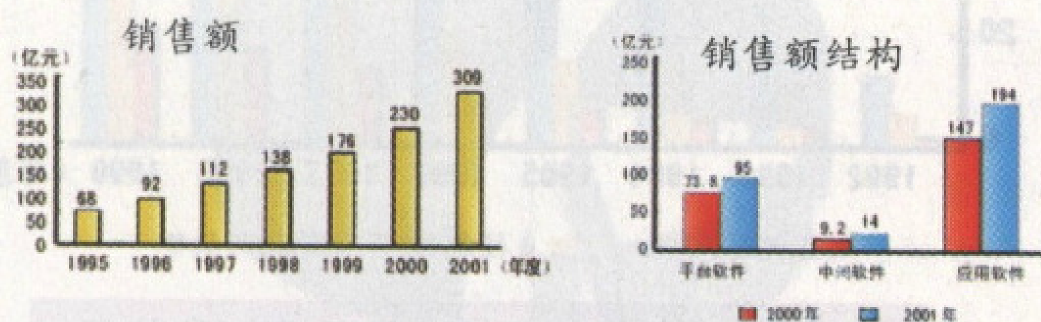
### 一、前景

对国内软件市场的前景，虽然有悲观论调，但大部分人仍持比较乐观的态度。我国可能真的没有软件产业，但绝不缺少软件市场。目前，我国有近7000万的电脑用户，这一数字还在快速上升的变化中。

专家们乐观地估测我国软件产业将以每年高于30%的速度发展，2001年国内软件销售额将达315亿元，2005年国内软件市场需求将达到2500亿元人民币。2005年国产软件的销售额可以超过1400亿元。

这一估计来自于以下依据：2000年软件及其相关服务业市场规模达到550亿元人民币；目前，全国有从事软件研发、销售服务的企业6000家，加上兼营的软件企业约4000家，共有各类软件人员近50万人；国内形成了北大方正、东大阿尔派、中软总公司、用友集团、托普集团等一批销售额超过亿元的大型软件公司；全国起示范和引导作用的软件园区在2000年国内软件销售中实现软件销售收入191.9亿元，其中，自主版权软件销售收入为138.8亿元。在电子排版、财务软件等应用软件领域，国产软件已占有90%以上的市场份额。

同时，该预测也得到了来自官方的支持：2000年国务院颁布了《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》，将软件产业的发展提到了重要的战略地位，并在税收、出口等方面给予软件企业诸多优惠。在该政策基础上，政府发布并执行了一系列新的配套政策，包括各地实施的高科技产业优惠政策和知识产权保护政策。在2001年2月，国家税务总局、对外贸易经济合作部等六部委发出《关于软件出口有关问题的通知》，进一步明确了软件出口税收及管理方面的有关优惠政策，该《通知》意味着我国软件产品将以不含税价格进入国际市场。这些政策落实后，软件企业的税率将从17%降到6%。




2001年中国软件市场预测

### 二、现状

前景虽然不坏，但现状却令人担忧。以中关村满街盗版软件贩子为象征的盗版现象，以及软件产品之间无度的降价竞争，都让关心中国软件业未来的人捏了一把汗。

2001年1至5月，国内软件市场销售平稳，销量较同期有所上升，而市场方面的软件需求种类却变化不大。连邦、晶合时代以及MY8848网上商城这3家国内规模较大的软件销售组织的销售情况，可以反映出2001年上半年中国软件市场的需求趋势，这一趋势在《大众软件》的2001年每月全国软件零售排行榜上表现得非常明显：

#### 1.在线游戏热销

游戏软件一向是软件中的大类别，虽然不上大堂，却是电脑存在的一大理由。游戏软件也是盗版的重灾地。互联网的发展使被盗版折磨得焦头烂额的游戏公司看到了曙光，从2000年下半年开始，他们几乎是狂热地投入在线游戏的开发运营之中。而游戏玩家的积极响应更促进了在线游戏的升级与市场推进。2001年初，智冠的《网络三国》以及随后华义的《石器时代》都曾以骄人成绩占据许多游戏媒体的榜单首位。仅《石器时代》的会员卡，晶合在3月份就卖出了近20万张，4月份该数字还有上升趋势。随着暑假的到来，将有20余种在线游戏全面推出，其市场火爆的同时，厂商对玩家的争取也会演变成降价或优惠大战。

同时，国内游戏软件产品由于质量改进而渐受玩家欢迎，无论是产品种类、销售数量以及销售金额上都有很大程度的增长。目标的《傲世三国》单在连邦首批定货就达到8万套；金山的《剑侠情缘 II》在连邦的销售量至今已突破15万套以上。

#### 2.办公软件市场格局变化

目前，国内有3000万台商业机，且还在不断地淘汰更新增加中，这给办公软件市场带来了巨大发展空间。国外的办公软件价格昂贵，动辄4000元以上，还不包括每年近2000元的升级费用。金山在2001年5月推出了名为“WPS Office”的千元办公软件，对办公软件市场无疑是一记重拳，由此将影响到整个办公软件市

场的格局。金山向以出色的市场营销方案见长，这次“WPS Office”的发行打出了“正版中国”的旗号，在社会口碑上先得一分。金山还推出了200元左右的“WPS Office”升级版，希望抓住400万老用户。“WPS Office”计划在今年销售500万张“WPS Office”正版用户授权卡，以取得较高的市场占有率。

### 3.杀毒软件竞争日趋白热化

杀毒软件市场是目前通用软件中惟一可以免遭盗版侵蚀的市场，不但因为软件本身一般都有加密程序，更重要的是网络时代病毒多发、易发，且传染变异迅速，用户更需要购买杀毒软件以对新病毒保持预防和破解能力，而这种服务只有软件公司才能给予，于是盗版就没有了市场。2000年中国杀毒软件市场的总份额在100万套左右，2001年估计将增长到200万套，市场总值可能超过2亿元人民币。

对于企业来说，进入杀毒软件市场风险较小，是一个好的产品战略。国内外企业都看好杀毒软件的市场前景和巨大的利益，纷纷投入人力物力，使杀毒软件市场竞争愈演愈烈。市场份额由过去KV300和瑞星、KILL三分天下的格局转变到今天KV3000、瑞星、金山毒霸三分天下。相比之下，瑞星和KV3000的销售量要大一些，零售榜上这两个品牌总是交替处于头两名的位置。

### 4.升级服务和捆绑硬件流行

采用升级服务或与硬件捆绑销售是减少盗版影响的一个有效方法。2001年，软件厂商十分重视软件的技术升级，不断提高软件的功能，提供更高的附加值给用户，以便抓牢用户，长久占领市场。比如年初以来推出的“开天辟地Ⅲ”、“中文之星智能狂拼Ⅱ”、“我形我速3.0”等升级版本。

软件与硬件的捆绑主要体现在手写输入系统上，如“汉王新世纪”、“五笔王”、“小书童手写”以及“金山笔圣”，还有像实达铭泰公司的“东方影都立体版”也受到市场欢迎，销量不俗。

### 5.品牌效应逐渐显著

软件虽然不像普通日用品那样很大程度上受市场营销影响，但好的促销活动对于软件的销量同样起重要作用。2001年国内软件市场更加重视企业和品牌的知名度，这无形中抬高了新企业入市的门槛。而名牌意味着将提供先进的技术和优良的售后服务。因而，软件的市场促销活动虽不会像2000年那样热烈，但仍不会减少。

从《大众软件》全国软件零售榜来看，每一种类的软件都有了知名国产品牌，如杀毒类的“瑞星”、“KV3000”；翻译类的“金山词霸”、“东方快车”；教育类的“开天辟地”等。这些品牌常常是用户购买同类软件的首选。

### 6.Linux市场前景广阔

Linux在服务器和嵌入式操作系统上的优良表现，以及我国对自主研发操作系统的渴望，使中文Linux的销售量和装机量都直逼微软的Windows系列。这一令人鼓舞的市场前景使软件厂商充满信心，越来越积极向Linux方向靠拢发展。2000年才进入市场的“红旗Linux”说明了这种发展趋势。在连邦，仅今年前3个月，该软件的销售量就达到900套。

### 7.教育和翻译类软件急需推陈出新

教育和翻译类软件恐怕是目前软件市场上品种最多的了。数量上的巨大使用户可以从容挑选，完全是买方市场。这两类软件在市场上已经趋于饱和，新产品难以打破传统产品的成熟框架。许多产品升级版的技术提高不大，产品价格又回调升高，不能刺激用户的购买欲。教育类软件的设计思路是这类产品能否为用户接受的关键。像洪恩软件公司，虽然产品占教育软件市场近35%的份额，已更新换代多次，但最为用户接受和喜爱的还是“开天辟地”，这不能不说是洪恩的遗憾。

### 8.电子商务软件热

随着互联网的深入和企业上网热的升温，电子商务软件市场显露山水风光。由于企业级的商务软件大多量身定做，盗版难有作为，且商务软件大都售价不菲，利润不薄，因而如北大方正、中软、东方集团、清华万博等国内知名软件企业都纷纷加入电子商务基础设施开发中。

经过2000年互联网的起起伏伏，市场定位模糊的软件开发商获得了足够多的经验和营销策略，重新审视市场和产品的开发战略。针对中小企业的商务软件市场被看好，软件厂商也不惜气力开拓这一市场。综艺达即是一例，为了发行推广其“e商2000商务管理软件”，综艺达不惜成本向全国5万家硬件经销商免费赠送其开发的e商2000产品。

### 9.多媒体软件兴起

“会声会影”、“我形我速”等多媒体制作编辑软件的销量上升，是2001年国内软件市场的一个新热点。互联网、视频、音频和动画数码视频制作、AVI小电影结合在一起令家庭影院和DVD发烧友兴奋。新技术的发展将促进新文化的流行，新文化的要求反过来促使技术的提高，这一点无可质疑。这也是此类软件在零售榜上总不缺少的原因。

### 10.软件市场多极化

2001年国内会不会有类似“金山词霸”那样大红大紫的软件出现？现在还是个未知数。2000年软件市场方面的表现是通用软件市场上厂商打得头破血流，软件产品集中在中文环境支持系统、应用软件系统上面，主要产品包括中文环境、电子排版系统、CAD软件、财务软件、教育软件、MIS软件及软件开发工具等几个领域，而在利润丰厚的操作系统、数据库等方面软件研发者却很少涉及。但在2001年的第一季度，市场的这种不平衡已有所改变，软件开发商们开始重新定位他们的产品策略，产品用户划分越来越明确。市场和用户的需求代替了好高鹜远的计划书。用户群体减少的软件，如电子图书，就渐而趋于冷门了。

## 三、困难

没有好的产品，再好的市场营销策略也是无米之炊。影响国内软件市场的除了产品的质量与品种数量外，还有一个致命的毒瘤——盗版。

猖獗的盗版使字处理、多媒体、网络等通用软件利润微薄。中文之星的软件正版率大约只有3%。智能狂拼的市场前期调查以38元的价位可以卖100万套，结果实际销售数字远远低于这一预测，盗版起码给中文之星造成了380万元以上的损失。近3年来国内软件业相对下滑，不能不说与盗版有很大关系。98年和连邦合作的软件厂商大约有600多家，到2001年只剩下300家左右，许多公司都转向了其他行业，剩下的企业也举步唯艰。以洪恩为例，该公司高层承认，如果洪恩软件能占到其盗版者市场30%的话，该公司业绩每年就能有6倍的增长，由此可见盗版的猖獗。

虽然行业应用软件因为需要提供强大的售后技术服务，盗版率较低，但随着软件标准化、易用性和质量的不断提高，盗版也非难事。比如财务软件的盗版率就达到了20%以上。2000年，用友公司在全国20个城市进行调查，发现用友盗版软件卖得非常好，这给用友造成的直接经济损失就超过了2000万元人民币。

中国软件联盟秘书长邹忭研究员对此深有感触：“国内软件业面临的困难包括融资、人才、管理、规模扩张等等，归根结底都与盗版猖獗有着密切的联系。从去年开始，有些媒体上甚至出现了‘我盗版，我光荣’的论调，断定盗版有利于反垄断，保护了国内用户的合法权益。事实上，盗版伤的只是一些国外垄断企业的皮毛，对国内软件厂商却是伤筋动骨，贻害无穷。”

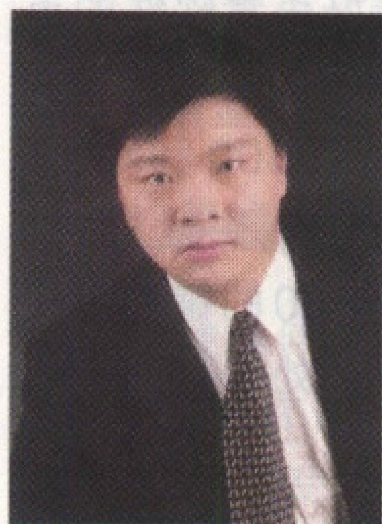
今日盗版软件已非常正规，有自己一套完整的销售渠道：送货上门，实行三包，而且价格便宜。正版软件要想在较量中占上风，必须把价格降下来，让老百姓买得起。于是，有企业用“卖盗版软件的方法来销售正版软件”。金山做红色正版风暴后，在3个月内，软件的销量突破了110万套，这样的成绩在全世界都是罕见的，收益非常明显。用户买得到又买得起，盗版就很难有生存之地。2001年5月，金山又喊出“正版中国”的口号，为被盗版所困顿的软件企业增添了“斗盗信心”。

反盗版的当务之急是建立公平竞争的立法、司法环境，政府有关部门密切协作，提高对盗版的打击力度，并在政府部门内部带头使用正版软件。只有这样，政府对软件业的优惠政策才能真正落到实处，软件业才能做信息经济的中流砥柱。

## 四、销售者

卖软件是件简单的事，但在目前不规范的软件市场中，单卖软件还不能支撑起一个规模的机构。那么软件销售单位怎么生存，就成为记者感兴趣的问题。

### 1.连邦：8年硝烟战盗版



连邦成立于1994年1月，是国内第一家专业从事正版软件产品销售与服务的流通企业，目前在全国170座城市发展了300多家连锁专卖店，是现在国内规模最大的软件销售企业，具有很高的知名度。连邦的营业额在2000年达到5.5亿元，占PC软件流通市场份额的30%强。

连邦总裁李儒雄在百忙之中抽空接受了本刊记者的采访。以下是他的谈话摘要：

连邦最大的竞争对手是盗版，甚至可以这么说，连邦这8年来是在和盗版软件的斗争中发展起来的。连邦为此做了很多事情，比如倡导成立并资助了中国软件保护联盟，以形成有力度的打击盗版力量；编写了一本软件知识产权保护的手册；开展了“百万人签名支持使用正版”等活动。反盗版最好的方法是降低成本，但存在由于软件生产量不足而造成成本过高的矛盾，这样用户服务就没有保证。

在国内软件产业还不成熟的情况下，软件企业自身难保，根本无力大举进军销售领域。软件业目前还远没有到厂家和商家争利的时候，他们共同的前途是把软件产业这块蛋糕做大。因而，连邦经常赤膊上阵，和软件企业一起进行市场推广，通过给厂商提供市场销售报告帮助其分析用户需求，改进产品。连邦每年要为产品的市场推广付出大量资金。

连邦所面临的困难是来自市场全方位的盗版，以及商业信用的缺乏。为此，连邦不得不采取多种经营模式，销售产品从硬件到数码产品俱全，虽然营业额大，但利润并不高，因为面临的市场是恶性竞争的不良市场。

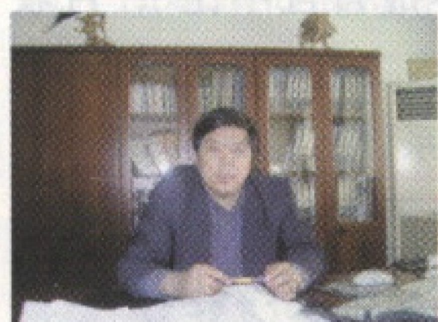
连邦今后的发展方向将着重于流通和服务领域——除商品零售外，还要做软件发行，比如《傲世三国》，以及向企业级用户提供小型销售方案，做B2C电子商务等。现在，连邦正进一步巩固和完善原有的连锁经营体系，具体措施包括建立区域物流中心，提高物流效率；让利给各地专卖店，采取休养生息政策，减少管理费，按平进平出价格供应产品；专卖店可以认购总部股份的20%；加强商品开发工作等。

网上连邦（www.federal.com.cn）是连邦进军电子商务领域的一个重大举措。网上连邦目前销售范围涉及软件、游戏、图书、音响、数码、耗材等。网站日访问量已达到10万至20万之间，并以月平均50%的速度增长；月均销售额在50万元以上，并以月平均80%的速度增长。由于连邦在国内主要城市都有连锁店，网上连邦的配送服务具备一定优势。

从1997开始的"连邦软件排行榜十佳国产软件评选"活动，至今已进行了4届。"十佳"评选被誉为中国软件界的"百花奖"，获得了政府、行业协会、软件企业和用户各方面的认同。这个活动会一直继续下去。

采访完毕，李儒雄取出他著的书赠给记者。在这本名叫《赢在连锁》的书的封皮上，记者看到一句慷慨激昂的话："在一望无际的软件盗版丛林中披荆斩棘，呐喊出一片正版市场"。

## 2.晶合时代：引导和培养用户正版意识



晶合时代总经理张友利在他明亮的办公室里接受了记者的采访，他的谈话摘要整理如下：

中国软件业要真正做大，不是光靠软件公司就能做大的，而是所有人的观念要改变，因为真正花钱买软件的人很少。推广正版软件，普及正版意识，是晶合一直追求的目标。

晶合时代公司是专门从事软件行销和软件代理的发行公司，成立之初即承接了《大众软件》的全国读者服务业务，并在全国范围内组建了软件销售连锁体系。现在，晶合时代公司是一家全国软件销售连锁服务组织，同时还是游戏软件代理商。

目前，软件市场竞争激烈，一方面来自盗版，一方面来自无序的市场环境。尽管如此，公司经过多年的经验积累，尤其是与人为善、童叟无欺、诚恳待人、广交朋友的诚实经营风格，使得公司在困难的时候经常有许多产品代理商、生产厂商伸出援助之手，广大的消费者也给予了极大的支持和信任，使公司能够不断向前发展，销售势头良好。在此，希望通过记者的笔，向以上帮助过晶合公司的所有朋友表示衷心的感谢，公司将在今后的发展过程中尽可能地回报帮助过晶合的人。

现在软件市场存在的问题，一是产品多精品少，二是素材多题材少，三是用户多发掘少。这三多三少本身基本反映了国内目前软件市场的需求状况，如何做到一个最优控制，还有待我们共同努力将市场培育成熟。中国软件市场"太小"，主要是企业的信息化程度还很低，需求需要耐心培养，但前途无疑是光明的。中国有2000多万家中小企业，但其中许多都对财务软件缺乏认识，没有意识到财务管理软件的重要性，因此，仍然需要相当长的时间来启发和教育市场。

随着互联网朝着纵深方向发展，我们认为网上销售软件是必然的商业模式。只有基础建设和周边环境相对成熟，网上销售更多的"利"才能显示出来。

这些年我们一直在积极努力引导用户，使之树立正版意识和良好的使用正版软件的观念。我们在今年初还就此展开了"晶合时代金卡工程"，并取得了一定的成绩。此外，网络游戏软件的迅猛成长，也为打击盗版提供了一种思路。以我们即将上市发行的《大富翁5》为例，我们准备从以下几个方面作出努力，使盗版软件的影响降低至最小限度：其一是两岸三地同步上市；其二是充分利用该产品的网络功能，使盗版无法使用；其三是我们会相对于《大富翁4》而言有一个合理的易为用户接受的价格。

晶合的一些营销方式颇似连邦，开连锁店，有自己的电子商务网站（www.jhpop.com）。不过，作为游戏代理商，晶合的注意力似乎过于集中于游戏上，这无疑将局限它今后的发展。毕竟，游戏软件只是软件中的一小类而已。

**附表：**

2001年4月全国软件零售排行榜

| 应用类 | | 娱乐类 | |
|---|---|---|---|
| 1 | KV3000标准版 | 1 | 心跳回忆－表白你的心 |
| 2 | 瑞星2001 | 2 | 石器时代 |
| 3 | 豪杰超级解霸白金版 | 3 | 绵羊传奇 |
| 4 | 东方快车3000标准版 | 4 | 千年－网络游戏 |
| 5 | 豪杰大眼睛标准版 | 5 | 晶合世纪风－仙剑奇侠传 |
| 6 | 金山词霸.net2001专业版 | 6 | 奥妮 |
| 7 | 金山快译2000 | 7 | 古龙群侠传 |
| 8 | 东方影都立体版 | 8 | 晶合世纪风—霹雳奇侠传 |
| 9 | 金山游侠Ⅲ | 9 | 晶合世纪风—轩辕剑3 |
| 10 | Redhat Linux7.0精装版 | 10 | 新蜀山剑侠传 |
| 综合类 | | | |
| 1 | 开天辟地3 | 6 | 新概念系列教程 |
| 2 | MP3流行宝典－榜中榜Ⅰ | 7 | 从零开始学英语 |
| 3 | MP3流行宝典－榜中榜Ⅱ | 8 | MP3经典之一（罗大佑）世纪珍藏版 |
| 4 | MP3流行宝典Ⅱ（王菲篇） | 9 | 洪恩环境英语系列 |
| 5 | 着迷词王2001 | 10 | 新东方背单词软件 |

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司、MY8848网上商城的协助。

# 来自软件程序员的报告

## 一、曾经是黄金职业

最初的程序员现在大都成了老板，剥削后来的程序员们，其中有些甚至身家过亿。而后来的程序员通过前辈的发迹史发现这份职业真的很有前途，于是想借助职业跳板使自己成为新一代老板。“公司制造百万富翁”，这些为他人造梦的家伙们在工作的同时也在为自己打造美丽的梦，在这种过程之中他们纯粹成为一个矛盾结合体，一方面警醒万分，另一方面又陶醉之极。可是至少，人们成功的最重要条件是他们相信自己的梦想，不管它是否崇高和伟大。在喧嚣和浮躁的社会生活中所谓梦想其实是我们最后的原则和守望。所以前辈们会言之凿凿地告诉每一个后来者：“不要让情感战胜原则，哪怕这意味着你会失败。”

但是我们仍然不可避免地浮躁了下去，当记者所认识的不少行将毕业的计算机专业大学生骄傲地扬起朝气蓬勃的头，喊出了“月薪5000以下不予考虑”的口号时，梦想终于低贱到有了价格。但是即使这样，他们也过高估计了现阶段软件人才的供求状况，统计数字表明，2001年毕业的计算机专业大学生中将有44.7%会面临失业。虽然这样的数字不一定可信，但或多或少说明了程序员这个新兴职业终于渐渐平静下来，光环褪掉，大势已去，它不再高高在上，不再拥有傲视群雄的利润比。

虽然万分遗憾，但是记者还是不得不说：把梦想标价的很多人看来卖得贵了。或许过于理想主义，但是记者坚持认为工作所意味着的很多东西——创造力、乐趣、思考和想象统统被一笔抹杀，仅仅剩下了亮铮铮的铜板。呜呼哀哉，梦想成为一种伟大的遗迹，只能冷眼看看世界的变迁。

那么，在这一通废话之后，记者想简简单单地解决这样一个问题：软件开发从业者究竟能赚多少钱？毕竟银子是大家最关心的事情，忘了少年时候的梦想吧，来，大家排排坐，数数进项。

## 二、所谓高薪

我国至今尚无一家专门的机构来发布全面权威的薪资行情，来自软件公司的说法通常都不很可靠。首先几乎所有公司都抱残守缺，坚决保密，只有一句“高薪养人”。这种情况导致记者没有办法取得实际资料。其次公司也不愿意看到自己的薪水像货物一样摆开来让大家评论，哪里多哪里少，这样做的结果必然是导致大规模的人力资源流动并最终达到一个基本平衡，至少这种动荡对目前的企业发展是不利的。第三，国家规定和政策中关于工资收入、个人所得税和福利、补助等的各项规定也许和公司现行规定不尽相同——至少，带薪休假制度就没有大规模地确立起来。最后也是最重要的是：记者所探访的一些软件公司例如联想、实达、洪恩、金山等等对自己员工的工资报价出奇的不统一，而且再三叮嘱：做统计可以，不能单独开列单子。这很不正常。同时同地的相同职业，按照经济规律来看，其报酬不可能相差太多，即使初期有较大的差额，也会在以后逐渐拉平。

记者得到的资料是：程序员最低工资在3000元人民币到6000元人民币间不等，最高工资则在6000元到16000元之间徘徊。这个结果甚为滑稽：一个见习期的员工如果换家公司（换得成换不成暂且不论），月收入眨眼间就能翻一倍，要是换成熟练工就要翻到差不多3倍。公司和员工也是一种供求关系，出现这样的可笑场面显然是公司在工资报价上掺杂了水分。记者在平衡了各方数据后估计，普通程序员的月收入大概平均在3000-5000元左右。工业用以及商用专用软件的开发者会高一些。

以下是记者在朋友圈中得到的边缘消息，不一定可靠，大家看看而已。

联想软件的月工资水平在4000-16000元之间，每年10天休假，工作时间不固定。

雅虎中国的月工资水平在6000-10000元之间，每年15天休假。

洪恩软件的月工资水平在3000-10000元之间，有医药补助、住房补助，项目完成之后有休假。

目标软件的月工资水平在3000-6000元之间（税后），朝九晚五，有住房交通两补，报销95%医药费。

……

很诱人不是么？但是以上都是大型公司，我们要看到仅仅是在2000年一年，北京地区的注册软件公司和网络公司就增加了690家，其中不乏私营性质的小规模公司，这些公司的主要制作成员大体上是从全国各地来北京的人，还有利用课余时间赚钱的在校大学生。这

些人的报酬是比较低廉的。他们在这些小公司供职的目的不过是想先有个立足之处，积累一点积蓄和工作经验，然后再跳槽。生存目前还是他们的第一需要，其中一些人月基本工资在千元以下，记者就见过一个月薪只有500元，除了烧饼和开水什么也不吃的东北女孩子（沈阳毕业的计算机系大学生），她每月的消费只有300元。

老板们也痛快：干活给钱，不想干走人。反正要干的人很多，不少人甚至不签合同就开始工作了。记者不禁长叹：普通劳动力目前确实廉价，但高科技人才也廉价到如此地步确实让人伤感。

软件制作人员的工作性质决定了他们的假期和工作时间不很固定。上述的几家大公司都免费提供工作餐，并且保证一年10-15天的假期，但是加班现象司空见惯。在房子、交通、四金（医疗保险基金、失业保险基金、养老保险基金、住房基金）方面的待遇也是大同小异，可见在劳动保护方面，大家对国家法规的执行还是严格和忠实的；另一面讲，其实作为一个从业人员平均年龄尚且处在青年期的软件行业来说，这些问题还不是很紧迫。至于类似发达国家的员工股权，尚未成为软件行业的趋势。

在号称每年要造就一批百万富翁的微软，员工在工作一段时间之后会拥有原始股认购权，所谓造就百万富翁很大程度上是由于股票认购机制。国内较大的软件公司都是上市公司，他们的员工有没有原始股认购权？这个问题依旧悬而未决——公司方面声称相关办法正在筹划中。

## 三、程序人生

让我们看看《大众软件》各地信息员送来的软件开发人员资料，可以帮助我们了解整个行业从业人员的生存状况。出于谨慎，他们采用了化名，并坚持不透露所在公司的名称。

清波：北京一软件公司程序员。
工资：正准备考研，顺便给朋友（老板）帮忙，每月2000元。
一般月支出：家里管。
住自己家，上班要转地铁，大概1个半小时能到。每月交通费200元上下。
每天工作8小时，有双休日，按照国家规定在节假日放假。
福利待遇：没有。老板是我朋友，现在他正难，我不能这么不顾情面。

slowwind：北京某知名软件公司程序员。
一般月收入：4000元左右（税后）。
一般月支出：工资上交家长，留下500元左右零用。
住自己家，上班40分钟，医疗补贴每月10元，公司有失业、医疗保险。
每周工作54小时，没双休，无带薪假期，无年假。

funland：上海网页设计程序员。
工资：800元
奖金：2200元
一般月收入:2500元
一般月支出:800元
住自己家，上班骑车需要30分钟。
福利待遇：四金。
年假没有。带薪休假没有。

Pisces：上海某公司软件开发程序员。
基本工资：1000元
奖金：3000元
其它：300元（包括车贴、饭贴）
一般月收入：3500元左右
（扣去四金，迟到，个调税）
一般月支出：1200元
住房问题：在公司附近和同学合租了一套房子，5分钟步行到公司。
福利待遇：医疗保险、失业保险、公基金贷款。
每天工作时间：10小时，加班现象在项目紧时是家常便饭（工作至23点回家，次日10点继续）。
年假第一年没有，第二年3天，3年以上6天（带薪休假需没有项目时）。

小猫女：上海某软件公司美工。
工资：周薪，每周1150元（含食宿、交通费）。
奖金：从完成的项目里按百分比提成；
一般月收入：周薪的4.5倍，你自己算吧（有个性）。
一般月支出：视情况而定。
公司帮助找房，上班后第一天即提供首月的房租费；享有四金；持有公司原始股份，好像是5000股；
每天工作8小时；业务忙时加班，加班从6点到8点，补助50元。
去年过年放了12天，不过并没像有的公司那样调班，星期六、日照放。每月有2天假，年假6天，带薪假3天。

饺子：天津某公司程序员。
一般月收入：6000元，没有奖金。
一般月支出：2000元左右。
住房：和做工程师的同学在公司附近合租了房子，再过一段时间可能会跳槽，当然还要看工作地点再找

房子。
交通：每月500元交通费但需要有报销票据。
工作时间：不固定，总之很累。有工作餐没有加班费，有双休日，但是基本都在加班。每年有3周休假。
持有2万股公司原始股的认购权但是没有买。
有四金，但是自己并不重视。

## 四、依然是黄金职业

生活总是平淡无奇，那么软件程序员这份职业到底有没有前途呢？答案是无须质疑的。作为整个信息产业支柱之一的软件产业，在我国乃至世界范围内都面临着人才短缺的严重问题：

北京——虽然有占全中国1/3约6万名软件从业人员，但这依然无法满足北京要建设全国最大的综合性软件产业基地的计划。北京2000年新成立了221家软件企业，以平均每家企业需要50名程序员计算，这些企业就需程序员上万人。今年北京更是以平均一天半就增加一家软件企业的速度发展着自己的软件产业，预计人才缺口将更大。

美国——在席卷全球的裁员大潮中，极少听到程序员被裁的消息。美国的3万家软件企业在本地难以找到合适的工作人员，不得不到世界各地网络人才。就以微软为例，1998年，微软中国研究院在北京正式组建，“就地取材”，大量雇佣中国优秀软件人才，到2000年，微软中国研究院已是世界一流的计算机技术基础研究机构。

德国——德国工业界联合会认为，计算机及相关行业发展太快，德国已经处于落后。计算机人才的缺口正在以每年60000人的速度持续扩大。

日本、印度、韩国……在信息产业产值迅速增长的情况下，很难对全球软件人才的具体匮乏数字做出统计。目前粗略统计结果，我国至少缺20万名软件人才，尤其是中高级人才。从各地方制定的吸引优惠软件人才政策法规来看，软件程序员绝对是热门职业。

北京为此出台了有关吸引软件人才进京的优惠政策，推出了“软件硕士可携妻、子进京”等一系列优厚条件，软件工程师的平均月薪也已高涨至5000到10000元；随着网络技术的出现，几年前一度出现薪水下降的计算机行业又重新出现了年轻人神话一般的薪资数目。一般名牌大学计算机专业毕业的学生在工作两三年后都能以4到5万元以上的身价出现在人才市场。北京还鼓励具有大学本科学历的人士去新成立的北京软件工程学院和北工大软件工程师学院攻读软件工程硕士学位。但是这些政策究竟有多少竞争力呢？

## 五、留下还是离开？

小刘是某名牌大学计算机系的应届毕业生，他大三时参与了一项软件的编程工作，对软件编程很感兴趣，但是他所在的大学并没有开设软件编写专业，所有关于软件设计的知识都是他自学的。从大三到毕业前，他一直在一家校友开的软件公司兼职工作，工资不高，不过活儿也轻松，全凭他兴趣。现在他要毕业了，他不能不重新审视他的工作。周围同学纷纷准备出国读书或者考研，真正打算进入社会工作的人很少，似乎计算机的本科学历太低了。的确，本科生和硕士生之间的收入差距往往要算上几个零。但是因为刘有经验，已经有两家软件企业和他接触，一家很大较有规模，一家中等规模。最后刘选择了中等规模的那家企业留下工作。

刘做出这样的选择是因为那家企业可以给他一个相对宽松的学习和创造的环境，而且由于企业和政府部门有长期项目，他总有一种主人翁样的感情，感觉是在为整个中国的信息化努力。所以，虽然收入相对一般，刘仍然决定留下。

像刘这样的例子现在越来越多了。早期一味追求高薪的人开始重新审视他们的人生目标，虽然国内仍有30%以上的软件工程师希望到美国发展。但更多人看到中国在整个世界计算机市场上的重要性和大公司纷纷进入国内市场的近况，洋墨水虽然还要喝，喝完回国发展或者在国内先发展再出去求学培训，已成为许多人的共识。不过，这还取决于国内小作坊式的软件公司能不能改变一下面貌。这些作坊公司的样子被形容为：聘一个程序员，发两个人的工资，干5个人的活儿。活儿也常是零敲碎打，干不出个气候来。

不过，真正影响软件人才流动的因素，并不全在待遇上，企业的管理和体制才是根本。这个话题已经远离了记者的本意，就不多说了。

虽然软件人才缺乏，但前文提到2001年毕业的计算机专业大学生中仍然将有不少的学生找不到合适的工作，这是由于现今我国计算机教育上的缺憾所造成的。虽然学了几年计算机，但许多毕业生缺乏实际开发设计能力，不懂整体设计计划，也不会写文档，只会写程序。国内软件企业，尤其缺乏高层管理人才和高级分析、系统设计技术人才。

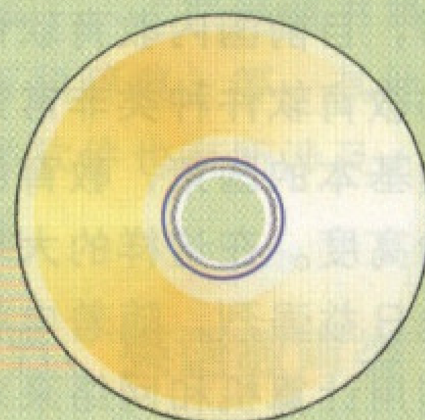


银子得大家齐心合力地赚，因为软件越来越不能一个人独立完成。但是在一个团体中，总有人要做整体规划，有人只干类似刷墙扫地的事。一切尽在自己努力。

# 掀起你的盖头来

## ——国内教育软件产品综述

晶合实验室





clever

翰林汇 http://www.highly.com.cn

树人软件 srsoft.com.cn

洪恩软件 Human

如果有人问盗版软件市场上销量最大的光盘是什么？教育类光盘软件很可能就是答案之一。如果他还有兴趣想了解一下连邦软件连锁店的销售情况，又会惊奇地发现教育类软件早已静悄悄地占据了排行榜的前列。随着国内电脑普及率的不断上升，越来越多的父母们慷慨解囊（当然，不管有钱没钱，对自己的孩子他们一贯如此），把市场上各种各样的教育类软件一股脑地塞进孩子的电脑，呵呵，其实是恨不得直接塞进孩子们的大脑。一直以来，教育软件的市场都像是一块成功避开媒体无所不在的注意力的处女地，也很难引起广大电脑爱好者的兴趣，只有一些厂商在默默耕耘。但是，在新世纪第一个儿童节即将到来的时候，我们不能不提出一个问题——目前国内如此之多的教育软件产品，究竟对于孩子们的学习起到了什么样的作用呢？它们值得购买吗？《大众软件》100期上，晶合实验室将为你揭开这层面纱。

## 写在专题前面

据统计，在我国目前的教育软件市场中，金洪恩公司产品的市场份额占到近35%。不过，金洪恩的总经理曾经说过这样一句话："如果金洪恩软件能占到其盗版市场的30%，我们公司的业绩每年就能有6倍的增长。""盗亦有道"，在对国内盗版市场状况表示无奈的同时，我们从中也看到了教育软件的巨大潜力。据我们了解，目前国内教育软件厂商林立，大小不一，所生产的教育软件种类非常繁多。在我国，科教兴国作为一项基本的国策，教育的地位已经提升到一个前所未有的高度。在这样的大环境下，家长们望子成龙的愿望也日益强烈，随着电脑和网络的普及，他们逐渐意识到用计算机和网络来对孩子们进行课外辅导的重要性。但是，在面对林林总总的教育软件的时候，家长们普遍的感觉是无从下手，因为市场上可以选择的教育软件实在太多了，而且无论是从价格、包装、制作水平和内容上都参差不齐。很多家长为了让孩子找到中意的产品，往往大量购买教育软件，生怕漏掉一种，但是这样做不仅造成了资金上的浪费（正版的教育软件价格不菲），也让孩子在选择的时候花费大量时间。更糟糕的是，孩子们往往缺乏必要的分辨力，导致高投入低回报的发生。为了指导广大教育软件用户正确购买产品，对国内目前的教育软件市场有一个清楚的认识，我们策划并组织了这次教育软件市场专题。

我们搜集了北京市场上所有能够看到的正版商业教育软件及其厂商信息，并且邀请了北京金洪恩电脑有限公司、翰林汇软件产业有限公司、北京科利华公司、青苹果数据中心、百年树人软件技术责任有限公司、北京博彦科技发展有限公司、北京鸿达电子新技术研究所、北京麦特立达软件科技有限公司、汉扬天地科技发展有限公司、英业达集团天津公司、重庆苦丁香软件有限公司、金山公司、广东宏佳信息产业有限公司、北京蒲公英教育软件有限责任公司、上海鹏达计算机系统开发有限公司、上海同济无师通软件有限公司、上海育碧电脑软件有限公司、北京双全天地科技发展有限公司、爱博赛公司、外研社等教育软件厂商参加我们的专题以及提供相关的产品进行测试。虽然这些厂商并没有完全涵盖教育软件市场，但是我们认为已经十分具有代表性了。在这个专题里，我们将分门别类地向大家介绍市场上的教育软件分类及各自特点、相关的教育软件厂商介绍及产品信息，然后对具有代表性的产品进行评测，接着比较国内外教育软件的状况，最后分析远程教育的现状及前景。




## 教育软件分类剖析

给市场上纷繁的教育软件分门别类不是一件容易的事情，首先由于教育软件的种类实在太多，功能各异；其次是很难有一种分类方法可以分得比较明细而没有交叉（比如我们的分类方式在学校教育类和英语教育类上就出现了交叉）；最后不同的厂商往往根据它们对教育软件的独特理解，也有各自的分类方式。比较流行而又省事的分类方法是将教育软件划分为传统教育类和非传统教育类，所谓的传统教育类就是指那些紧扣教学大纲来设计的教育软件，它们和课本联系密切，按照教学大纲来组织内容；而非传统教育类就很简单了，除了传统教育类以外的都是。不过，我们认为这样的分类方法过于笼统，而且随着时代的发展，非传统类教育软件的阵营将会空前庞大，而传统类教育软件基本上没有太多的发展。基于这种考虑，我们采用了另外一种分类方法，将市场上的教育软件划分为学前教育类、学校教学类、电脑教育类、百科全书类、英语教育类、远程教育类和社会教育类。我们将向大家分别介绍它们各自的特点和代表产品。

### 一、学前教育类

这一类软件比较特殊，有时候会出现用户和对象分离的情况，但是数目相对比较少一些，比如说教那些初为父母的人如何抚养孩子的软件，用户是成人，而对象却是孩子。由于这类软件的对象是学龄前儿童，所以它们的编制就尽量地简单化，力求突出计算机多媒体的特点，如用动画、音乐来吸引孩子参与，通过寓教于乐的方式让孩子们在参与的过程中不知不觉地接受知识。它们的内容都十分简单，着重教给孩子一些简单的常识，并初步培养孩子的动手能力。这类软件不是很多，但是又不太好划分到其他的类别，比较有代表性的软件有金洪恩的《洪恩宝宝看世界》、《创造思维教学法能使孩子更聪明》；百年树人公司的《儿童益智软件集锦》；翰林汇公司的《想一想，做一做》、《神奇涂鸦书》、《和TIMMY环游世界》；金山公司的《金山画王》；苦丁香公司的《婴幼保健》等。

### 二、学校教学类

在我们的划分方法中，学校教学类基本上和传统划分方法中的传统教育类相同，但是分类更为细致。我们将英语教育类软件单独划分出去，然后将成人教

育类软件和题库类软件加进来。这一类软件大都紧扣教学大纲，围绕教材来组织内容，但是因为我们将题库类软件划分到了这一类别，而题库类软件，尤其是那些指导学生参加奥林匹克竞赛的软件与教学大纲是存在相当程度背离的。还有，成人教育类软件和教学大纲也有一定的出入，所以我们认为将这一类软件命名为学校教学类更为确切一些。这类软件的主要目的并不是要完全取代课堂教学，这也不太可能做到，而是作为课堂教学的延续和辅助，帮助学生进一步巩固课堂内容、加深理解或者是对某一项技能进行专门强化。由于和教学大纲联系比较紧密，所以这类软件受教学大纲的影响比较明显，尤其是教学大纲的变动。百年树人公司与科利华公司是这类软件的代表厂商，它们的产品覆盖了从小学到高中的全部课程。当然，其他厂商也有学校教学类软件，但是种类不如百年树人公司齐全，比如翰林汇公司的《作文小神龙》、《多媒体课堂小学版》、《1+e多媒体课堂中学版》和《课堂伴侣中学版》；苦丁香公司的《中小学信息技术教育（高中版）》等。



## 三、电脑教育类

这类教育软件题材十分丰富，种类也很多。它们的根本目的是让学习者从软件中学习某项技能。它可以分为很多子类，包括：软件、硬件、编程、网络、操作系统和计算机等级考试教育。其中，软件还可以进一步划分为办公软件、工具软件和多媒体制作等；硬件可以划分为计算机组装、硬件讲解、硬件故障排除等。但是一般来说，除了等级考试和编程之外，纯粹的软件很少，大多数都是软硬不分家，因为软件、硬件和操作系统总是联系在一起的。这类教育软件由于种类过于繁多，以及计算机技术无限延伸的特性，不同厂商的软件无论在制作技术和表现形式上可能差异都会很大，而且往往很难在技术上很完善。绝大多数的厂商都会生产此类产品，比较经典的有金洪恩的“开天辟地”系列，英业达的“佛脚”系列，苦丁香公司的“一步一步学”系列、“快学即用”系列、“一网打尽”系列、《计算机等级考试考场3.0》、《Linux从入门到精通》等。

## 四、百科全书类

百科全书类是教育软件中最有收藏价值的软件，它一般是通过电子技术将报刊、杂志、名著以及工具书等纸媒介出版物电子化。除了尽量保持原书的风貌外，百科全书类还具有一些纸媒介所无法比拟的特性，比如说可以随意扩大缩小字体、自由打印、任意复制粘贴、智能查询以及几乎无限的存放期限等。这类教育软件一般包装精美，价格也不是很贵，非常适合于收藏和送礼。百科全书类软件的经典厂商是青苹果数据中心，其主要产品有《人民日报》（1999、2000版）、《家庭藏书集锦》、《中国大百科辞典》等。其他厂商对百科全书类软件也有所涉及，比如英业达公司的《大唐诗录》等。

## 五、英语教育类

英语类教育软件由于产品十分丰富，所以我们也将它们单独划分为一类。围绕英语的听、说、读、写、译5大技能和词汇以及各种等级考试、出国考试来设计。这类教育软件主要通过计算机来营造英语环境，通过让学习者反复练习来加强英语技能。很多厂商都生产英语教育类软件，比如金洪恩公司的《听力超人听英语》是听力类的代表；蒲公英公司的《轻轻松松背单词》与金山公司的《金山单词通》是词汇类的典型；英业达公司的《着迷英语900句》是口语类的典范等。

## 六、远程教育类

远程教育类软件是教育软件很特殊的一种形式，它带有很浓烈的网络气息，这也是它和一般教育软件的最大区别。远程教育类软件以网络为依托，除了具有普通教育软件的人机交互特性以外，还具有人人交互的重要特征，更像是一个课堂。这类教育软件虽然目前数目不是很多，但是比较具有发展潜力，所以我们将它们单独划分为一类。我们在这里定义的远程教育类软件主要是建立在局域网基础之上的，一般采用教师机和学生机，教师程序和学生程序分离的形式组织。教师机具有很高的权限，可以随时监视和遥控学生机，发送远程命令等；而学生机一般只能完成提交作业、参数设置、讨论和提问的功能。这种架构在局域网基础上的软件其实还不算是真正的“远程”，但是由于目前国内网络状况的制约，在广域网上实现实时的音频，尤其是视频交流和讨论还是有一定难度的，一般都是作为客户端接收和发送数据，或者是采用会员制的方式。我们在这里讨论的远程教育和后面介绍的远程教育不同，后者主要应用于局域网，必须要有专门的客户端软件，比较经典的远程教育类软件有苦丁香公司的《多媒体教育网》等。

## 七、社会教育类

在所有的教育软件中，除了我们以上分的6类之外，剩下来的基本可以划分到社会教育类中。这一类的教育软件非常杂，一般都没有系列产品，厂商投入的力量一般不大，软件中存在的问题普遍比较多。由于太杂，不是特别容易归纳其特点，我们在这里给大家列举一些产品：金洪恩公司的《股神》、《医圣》、《神画》、《天问》、《科普世纪行》、《洪恩万家福星》；百年树人公司的《家庭律师》；翰林汇公司的《光荣与梦想》等。

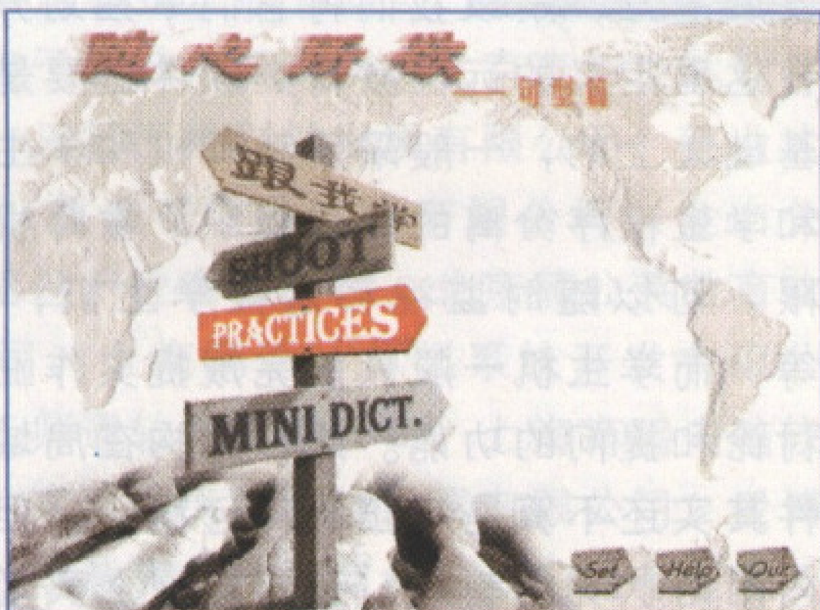
## 部分教育软件厂商简介

我们邀请了国内具有代表性的20多家厂商参加这个专题，在制作这个专题的过程中得到了他们的大力支持，在这里表示衷心感谢。限于篇幅，我们选择了7家有代表性的厂商向大家介绍，它们是：北京金洪恩电脑有限公司、北京科利华公司、翰林汇软件产业有限公司、青苹果数据中心、百年树人软件技术责任有限公司、英业达集团（天津）公司和重庆苦丁香软件有限公司。所有参加专题的厂商的简要资料，我们列了一个表格附在后面，供大家参考。由于这部分没有涉及到产品测试，所以我们会尽量少地对具体产品进行评论，而对厂商产品的评价和比较将放在下一个部分的测试中。

## 一、金洪恩公司




金洪恩公司位于中关村核心地带，是国内著名的独立软件开发商之一。于2000年1月1日推出了以教育为主的综合性求知网站——“洪恩在线”（http://www.hongen.com/）。“洪恩在线”从学英语、学电脑、成人教育和学校教育等方面给出了更具互联网色彩的教育理念和模式，以素质教育为根本，交流无限为特点，是中国目前比较具有实力的综合性求知网站。金洪恩的产品比较多，无论从技术含量，还是产品的市场占有率上，它都已经成为中国教育软件界非常具有实力的开发商，1999年7月，洪恩软件被评为中国教育软件第一品牌。金洪恩系列教育软件应该从《开天辟地》开始，这款软件在1996年12月上市的时候即轰动全国，被众多媒体评为“电脑入门的最佳教材”。随后金洪恩又推出了一系列的英语、电脑教学软件，市场反应相当良好，应该说这两大类的教学软件是金洪恩产品的主线。金洪恩的产品在国内教育市场中占了1/3强，我们认为这与他们“全民教育”的理念有关，所有的产品都是以普及应用知识和技能为目的，所以目标用户相当广泛，并且价格比较适中，一般家庭都能接受。




### 金洪恩公司相关产品

**电脑教育类**

《开天辟地Ⅲ》（6CD/配套教材）￥127.00
《电脑技巧大全》（4CD/2本配套教材）￥100.00
《影视动画大制作》（4CD/配套书籍）￥100.00
《万事无忧Ⅱ》（6CD/配套书籍）￥127.00
《畅通无阻》（3CD/配套书籍）￥127.00
《得心应手》（8CD/配套书籍）￥150.00
《电脑大学之图像篇》（2CD）￥50.00
《电脑大学之编程篇》（3CD）￥50.00
《电脑世纪行》（13CD/3配套书籍）￥201.00
《电脑世纪行Ⅱ》（22CD/5配套书籍）￥267.00
《电脑大学》（8CD+2配套书）￥100.00
《电脑大学Ⅱ》（12CD+2配套书）￥150.00

**英语教育类**

《洪恩环境英语-你好美国》（标准版 共4套+3本教材 6VCD/套）￥100.00
《从零开始学英语》（8CD/书籍、话筒、耳机）￥150.00
《随心所欲说英语Ⅱ》（8CD/书籍、话筒、耳机）￥150.00
《听力超人听英语》（4CD/配套书籍）￥127.00
《耳目一新读英语》（2CD/配套书籍）￥50.00
《开天辟地背单词》（1CD/无敌速记手册）￥70.00
《洪恩洋话连篇》（6VCD/配套书籍）￥70.00
《英语世纪行Ⅱ》（16CD/配套书籍/耳机、话筒）￥300.00
《英语世纪行Ⅲ》（24CD/6配套书/耳机、话筒）￥367.00
《洪恩英语在线杂志》（8CD/8配套书/16盘磁带）￥170.00

**学前教育类**

《洪恩宝宝看世界》（6VCD/配套教材）￥98.00
《洪恩GOGO学英语》（全集：12VCD/2教材）￥150.00

**学校教育类**

《怎样上清华》（2CD/配套书籍）￥50.00

社会教育类

《股神》（2CD/配套书籍）￥50.00

《震撼辉煌二合一》（2CD）￥80.00

《医圣》（2CD/配套书籍）￥50.00

《神画》（3CD/配套书籍）￥50.00

《天问》（2CD/彩色书籍）￥50.00

《科普世纪行》（8CD/3配套书籍）￥127.00

《洪恩万家福星》（18VCD/3配套书）￥180.00

## 二、百年树人公司




北京百年树人软件技术有限责任公司成立于1996年，是一家专门从事教育软件、多媒体软件开发和销售于一体的高新技术企业。百年树人公司是国内最早从事多媒体教育软件出版的公司之一，致力于教育软件的推广、普及和应用。百年树人公司在推出的30余种教育软件光盘中，内容覆盖了从小学到高中的全部课程，同时在素质教育软件上也做了成功的尝试，正在从单一向多样化和系列化方向发展。百年树人软件行销联盟以经销树人教育软件为主，同时代理销售其他公司的上百种软件，主要负责流通渠道的建设，负责软件的批发销售，同全国上百家软件销售店保持密切的联系。和金洪恩形成鲜明的对比，百年树人公司主要产品集中在主流教育软件上，围绕着教学大纲来设计产品。尽管百年树人公司的产品线比较单一，但是内容比较丰富，涵盖面很广。

## 教育软件优缺点面面观

### 优点

1. 趣味性

借助电脑的多媒体特性，教育软件多样的表现方式使使用者在学习的同时获得了乐趣。传统的课堂教学由单一的教师授课，很难做到让学生在学习的过程中得到乐趣；而教育软件可以使用优美的音乐、妙趣横生的动画甚至是游戏来贯穿学习过程，很容易激发使用者的学习热情。

2. 交互性

教育软件相对于传统的课堂教学具有更加优秀的交互性，使用者可以直接参与到学习过程当中，并且可以在模拟的操作环境中进行实际演练，这对增强使用者的感性认识帮助很大。交互性在远程教育中更是体现得淋漓尽致，网络上有无尽的资源可以利用，有数不清的良师益友可以交流、讨论，这时的交互性已经跨越了人-机交流的范畴。

3. 可控性

在传统的课堂教学中，老师很少会专门为某一位同学加快或者放慢进度，并且课堂教学有严格的考勤制度；而使用教育软件则不存在这方面的问题，学习的进程完全由使用者控制，既可以反复学习某一难点，也可以跳过自己已经理解的部分，或者选择不同的难度，还可以在任意时间里选择学习还是休息，这样就可以避免因为请假导致落下课程的情况发生，还可以充分利用自己状态比较好的时间段。

4. 权威性

传统课堂教学由于采用教师授课的方式进行，所以学生的听课效果受教师个体的影响比较明显。“名师出高徒”，一个好老师对学生的影响是无法估量的，但是学生们往往会面临这样的问题：新来的老师口音太重，根本就听不清楚在说什么；或者老师水平的确有限，根本无法激起学生的学习热情。教育软件则不然，对于每一个使用者都一视同仁，并且具有相当的权威性。

5. 实用性

由于师资力量等各方面的制约，很多实际问题和知识都是课堂教学无法灌输的；但是在丰富的教育软件资源里，可能就有使用者需要的东西。

### 缺点

1. 随意性

教育软件的可控性也导致了随意性，虽然可以由使用者控制学习时间，但是这样也容易让使用者形成比较随意的学习习惯。另外，教育软件永远无法模仿课堂气氛，也不能产生课堂教育带来的纪律性和集体荣誉感以及教师的人格魅力。同时，对于自控能力不强的使用者，很容易因为其他事情比如玩游戏而放弃学习。

2. 参差性

市场上可以选择的教育软件实在太多，各个厂商的产品无论是从价格、包装、制作水平和内容上都参差不齐，选择一款适合自己的软件并不是一件容易的事情。教育软件的价格也比较贵（可以参考厂商介绍部分），而且使用它至少要有电脑作为载体，投资比较大。

**百年树人公司相关产品**

*学前教育类*

《儿童益智软件集锦》（3CD）￥38
《把孩子教得更聪明》（3VCD）￥60
《创造思维教学法能使孩子更聪明》（3CD）￥248

*学校教育类*

《小学奥林匹克趣味数Ⅲ（第一集）》（3CD）￥68
《小学奥林匹克趣味数Ⅲ（第二集）》（3CD）￥68
《小学奥林匹克趣味数Ⅲ（第三集）》（3CD）￥78
《树人小学套装Ⅱ（豪华版）》（13CD）￥168
《树人小学套装Ⅱ（小学版）》（9CD）￥128
《树人初中套装Ⅱ（初中版）》（9CD） ￥128
《树人高中套装Ⅱ（高中版）》（7CD）￥128
《名师导学－数理化》（3CD）￥38
《空中英语教室》（6CD）￥58
《初中代数超值套装》（5CD）￥30
《小学奥林匹克趣味数学套装》（7CD）￥188
《初中奥林匹克趣味数学套装》（3CD）￥78
《小学数学第一集》（1CD）￥28
《小学数学第二集》（1CD）￥28
《小学数学第三集》（2CD）￥38
《妙笔生花小学作文金钥匙》￥28
《妙笔生花Ⅱ－初中作文金钥匙》￥28
《妙笔生花Ⅱ－高中作文金钥匙》￥28
《怎样写好作文》￥48
《树人小学套装》￥198
《树人初中套装》￥198
《树人高中套装》￥198
《小学趣味数学奥林匹克第一集》￥68
《小学趣味数学奥林匹克第二集》￥68
《小学趣味数学奥林匹克第三集》￥78
《小学趣味数学奥林匹克第四集》￥78
《励耘多媒体小学数学（总复习）》￥88
《励耘多媒体小学数学（第一集）》￥68
《励耘多媒体小学数学（第二集）》￥68
《励耘多媒体小学数学（第三集）》￥68
《树人新世纪小学版（第一集）》（2CD）￥50
《树人新世纪小学版（第二集）》（2CD）￥50
《树人新世纪初中版（初一篇）》（2CD）￥50
《树人新世纪初中版（初二篇）》（2CD）￥50
《树人新世纪初中版（初三及中考篇）》（2CD）￥50
《树人新世纪高中版（高一篇）》（2CD）￥50
《树人新世纪高中版（高二篇）》（2CD）￥50
《树人新世纪高考版（文科篇）》（2CD）￥50
《树人新世纪高考版（理科篇）》（2CD）￥50
《怎样写好作文》￥48

*电脑教育类*

《编程魔典》（2CD）￥22
《轻松五笔》￥28
《三维动画设计经典》（3CD）￥28

*英语教育类*

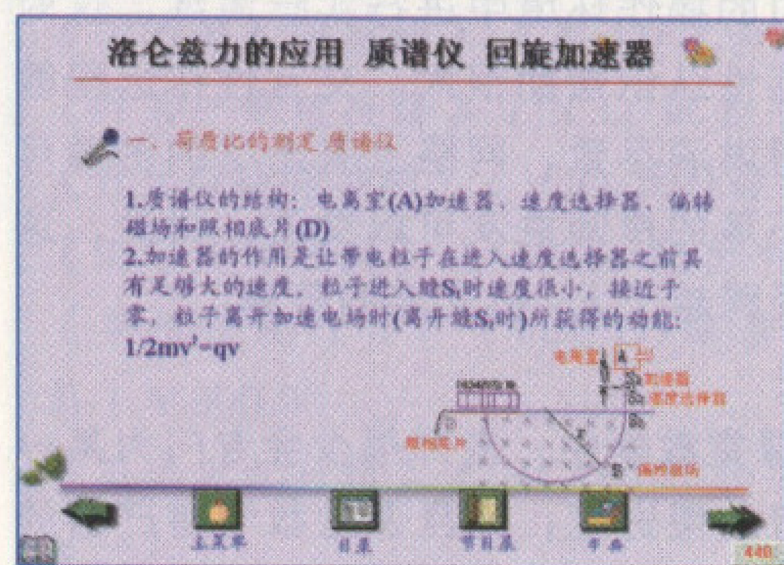
《英语单词有声书库（标准版）》￥68
《英语单词有声书库（学生版）》￥28
《词语奥秘》￥48
《新英语先修广场》￥98
《英语听说桥》￥28
《初中英语听力大全》￥28

*社会教育类*

《家庭律师》（2CD）￥28

## 三、青苹果数据中心

青苹果数据中心是中国最早的电子出版物制作公司之一，创建于1990年。它主要从事电子出版物制作、大型数据加工制作、软件开发和产品销售。主要的合作伙伴有人民日报出版社、求是杂志社、新华社、美国微软公司、北京大学、清华大学、北京信息工程学院、中华医学会等。它拥有完整的生产工艺和流程、硬件和软件生产环境，包括数据处理、美工设计、软件开发、生产管理方面的成熟经验。青苹果使用美国Adobe公司PDF技术制作电子报刊、期刊，其所有产品保留原书原貌，图书内容完整，拥有合法的出版权和著作权；可以实现高级全文智能检索，可以在2秒钟之内在100万的信息中查找一个字，字体可以随意扩大缩小，字形不变；可以自由打印，任意复制粘贴。青苹果的产品线很单一，是典型的百科全书类教育软件生产厂商，制作的电子报刊、期刊主要有《人民日报》（1999、2000版）、《南方周末》（1999、2000年版）、《半月谈》和《深圳特区报》等；电子图书产品主要有《家庭藏书集锦》、《二十五史》、《中国古典名著百部》、《中国大百科辞典》、《中国小百科全书》、《全唐诗》、《全宋词》、《全元曲》、《资治通鉴》、《中国当代文学名著经典》、《中国近代文学名著经典》、《世界文学名著经典》、《中国名人传记文学》、《世界名人传记文学》、《马克思列宁



主义毛泽东邓小平理论文库》等。

**青苹果电子图书系列新品介绍**

*百科全书类*

《中国现代文学名著经典（一）》（1CD）￥38.00
《中国现代文学名著经典（二）》（1CD）￥38.00
《中国名人传记》（1CD）￥38.00
《世界名人传记》（1CD）￥38.00
《人民日报》2000年电子版（2CD）￥98.00
《南方周末》2000年电子版（1CD）￥38.00
《学生辞海辞源》（1CD）￥38.00

## 四、科利华公司




科利华公司创建于1991年，位于北京海淀区上地信息产业基地新技术产业开发实验区，是一家主要经营Internet网络产品、电子商务、教育软件、管理软件、电子出版物以及软、硬件销售等业务的高科技企业。它拥有注册资金5000万元，总资产5亿元，有18家国内分公司，两家美国分公司，400余家全国销售代理机构，是国内最大的教育软件公司。科利华公司1996年曾被世界著名的经济杂志《商业周刊》誉为“中国软件市场的决定性力量之一”。1998年被国家科委认定为“国家火炬计划软件产业基地”，1999年成为全国首批获得自营进出口权的20家民营企业之一的软件企业。作为国内著名的教育软件公司，科利华教育软件产品覆盖学校、家庭、成人教育和职业教育等领域，产品种类达20多个，其品牌在业界享有相当高的声誉。科利华公司的市场营销策略非常大气，从1994年的“万人测试”开始，8年来连续举办的春秋两季大型全国校长会、科利华奖学金、“落榜赔偿”、“高考升学补偿保险”到“先使用后付款”、“考不上指定高中我赔款”、“考上大学再付款”、“易货贸易”等，使科利华产品产生了深远的影响。科利华现正致力于研究Internet在国内的应用开发，以教育信息产业为基础，继续研发和推广包括幼儿教育在内的第三代素质教育软件，着力开发全国购书网（www.gohoo.com）、科利华北师大附中网校（www.cleverschool.com）和中运网（www.2188.com）等一系列高科技产品和信息网络工程。

**科利华公司相关产品**

《科利华电脑家庭教师》小学1年级3.0版￥200
《科利华电脑家庭教师》小学2年级3.0版￥200
《科利华电脑家庭教师》小学3年级3.0版￥200
《科利华电脑家庭教师》小学4年级3.0版￥200
《科利华电脑家庭教师》小学5年级3.0版￥300
《科利华电脑家庭教师》小学6年级3.0版￥300
（以上产品6CD）
《科利华电脑家庭教师》初中4.0版 ￥1400
《科利华电脑家庭教师》高中4.0版 ￥1800

## 五、翰林汇公司




翰林汇软件产业股份有限公司创立于1993年，注册于中关村科技园，是一家通过软件企业认证的、拥有多项自主知识产权软件产品和网络视频产品的高科技企业。它立足于信息化教育产业，致力于研发多媒体教育软件、设计校园网应用解决方案、研发网络视频工具、开发网络互动技术、销售移动信息产品、代理笔记本电脑以及Internet远程教育和电子商务等。自创立以来，翰林汇历经了笔记本电脑代理（1993年）、多媒体教育软件研发（1997）和网络视频产品研发（2000年）3个阶段，现已成功实现了从单一贸易向自主研发高科技产品的重大战略转移，并保持了市场销售收入逐年大比例的增长。

**翰林汇公司相关产品**

*学前教育类*

《想一想，做一做》（1CD）￥89
《神奇涂鸦书》（1CD）￥69
《和TIMMY环游世界》（1CD）￥89

*学校教育类*

《作文小神龙》（1CD）￥49
《多媒体课堂小学版》（1CD）￥89
《1+e多媒体课堂中学版》（1CD）￥89
《课堂伴侣中学版》（1CD）￥89
《写作之星黄金版》（1CD）￥29
《迎接新世纪》（1CD）￥89
《翰林汇试题训练系统》（1CD）￥89
《迎接新世纪》中学版（20CD）￥1580
《迎接新世纪》小学版（20CD）￥1480
《1+e翰林汇多媒体课堂》初一套装（6CD+网校卡）￥180
《1+e翰林汇多媒体课堂》初二套装（8CD+网校卡）￥240
《1+e翰林汇多媒体课堂》初三套装（10CD+网校卡）￥298
《1+e翰林汇多媒体课堂》初一（上）学期套装（3CD+网校卡）￥99

插文 **专题采访**

*为了配合本次教育软件专题的制作，我们安排了几次采访，以便了解一下国家有关教育软件的政策，虽然教育部正在进行教育软件的审批工作，而教育部基础司高中处的郑处长由于至截稿时还未从国外归来，我们未拿到第一手资料，之后我们会继续关注此事。另外，我们采访了教育学方面的专家，北京师范大学博士生导师、教育系主任劳凯声博士，劳博士从教育学角度对我们提出的问题作出了精辟的回答。*

**记者（以下简称“记”）**：*从教育学角度，请问您对教育软件的作用是怎样看待的？*

**劳凯声博士（以下简称“劳”）**：教育软件的出现相对于传统教育，可以认为是数字化技术的发展和延伸。肯定地讲，这种数字化的发展和更新不仅仅存在于中国，也存在于其他国家。对于教育行业来说，它会对传统的教育体系产生强大的冲击力，并可以预见到，这种由数字化发展而带来的技术更新会彻底地改变中国教育的现状，这是社会发展的必然，是非人力可以改变的。

**记**：*您认为当前教育软件是否符合现行教学大纲?*

**劳**：现在国内有不少各种各样的教育软件，大致可以分为两类：一类是属于遵循现行教育大纲的软件，它们力求将学校的教学过程圆满地“复制”到软件中，以便能够让学生得到与课堂教学完全一致的教学效果，但实际上做不到。因为在课堂教学中含有大量的人与人的相对交流，比如教师与学生的交流、学生之间的交流等，这样的软件实际上并不能完整地体现我国教育大纲的主旨。另一类教育软件主要立足于游戏，希望通过娱乐的方式达到“寓教于乐”的教学效果。应该说，这些软件的出发点是很好的，但是由于没有一个完整、成熟的教育大纲的约束，使得这类软件教学内容的随意性很强，而计划性、目的性很弱，很大程度上是通过迎合学生喜欢玩的心理来调动学习积极性，根本无法实现系统地学习，可以说也是不成功的。

**记**：*现在网络远程教育成为一大热点，您认为这种教育方式存在哪些优越性和不足呢?*

**劳**：网络远程教育是最近新兴的数字化教育方式，国家教育部门也正式批准由一些知名大学开设网上课堂，让更多的社会人士不必来到学校就能完成学习过程直到结业，北京师范大学也是其中之一。网络远程教育的优越性是显而易见的，它不受传统地域上的限制，任何人在任何地点都能开始学习，但是它的不足也是十分致命的，那就是学校文化无法从这种网络远程教育中得以体现。

我们平常可能都会注意到，一个受过高等教育的人与一个没有受过高等教育的人所表现出来的素质水准是不一样的，这种差异有时甚至是非常巨大的。产生这种差异的根本原因并不一定取决于他们受教育的多少，而往往取决于他们是否接受过高等教育文化氛围的熏陶。而这种文化氛围在传统的学校，尤其是大学校园中表现得尤为明显。网络远程教育是一种人和计算机之间的交流，也就不可能产生出类似的文化氛围。所以说，一个人能够通过网络教育完成学业并取得学位证书，但是他与从传统学校中走出来的大学生相比，还是会差那么一点东西的。

**记**：*您对国外教育软件的评价如何?*

**劳**：我曾经去考察过美国的学校，并旁听了几堂利用教育软件进行辅助教学的课程。他们使用的教育软件可以说是一种课件，学生在课件的帮助下深入理解本次课程的内容，并将所有的知识点以框图的形式表现出来，形成自己的知识逻辑体系。任何存在于这个知识体系中的缺陷和不足都能一目了然，教师就可以针对这些不足有目的地对学生进行辅导。这里，教育软件并不是去设法代替教师的教学工作，而只是协助教师完成平时手工比较难以实现的教学效果。其次，美国的学校十分重视资源的利用，教师鼓励学生通过一切可能的手段寻找自己需要的资料，尽量地实现“自我学习”。相比之下，国产教育软件总是希望能够取代传统学校教育的位置，其实，这是不现实的。我们知道，一个人必须要经过入学、拜师、学习等步骤才能真正完成受教育的过程，而学校拥有专门化的、系统的组织形式，是很难通过一个软件就能取代的。

**记**：*您对我们国家现在教育软件市场总体评价如何?*

**劳**：其实，教育软件拥有很多优势，它能够通过丰富的表现形式、灵活机动的时间安排，发挥学生的学习主动性。在传统的课堂上，学生是按照教师安排好了的教学内容进行学习的，一般自己不可能参与或改变，从根本上说处于被动位置；而教育软件就可能去掉课堂上纯粹由教师控制的过程，让学生实现自控制、自组织，拥有充分的参与和选择的权力。在这种情况下，软件本身起到了导航作用，而作为核心关键部分的教学和辅导过程仍然是由教师来完成的，这就有机地实现了媒体教学和传统教学的结合。众多的教育软件厂商对现在的教育方式还没能从根本上看透，仍然需要一个相当长的时间进行指导思想和市场运作的定位，从而找准属于自己的发展空间。

**记**：*请问您对电子游戏的看法是怎样的?*

**劳**：我曾经与一个美国的电视节目制作商讨论过电视对学生的影响问题，他的一个观点对我很有启发，他说如果电视已经成为生活中不可或缺的一部分，那么我们就要积极地对待它，拿出好的作品来，从而达到积极的效果。我想这同样适用于电子游戏，好的电子游戏肯定能起到好的作用，消极的禁止不会有好的结果。计算机很好的学生往往都爱玩电子游戏，当然，学生的自制力比较差，这就要看家长及社会的正确而富有建设性的引导了。

《1+e翰林汇多媒体课堂》初一（下）学期套装（3CD+网校卡）¥99
《1+e翰林汇多媒体课堂》初二（上）学期套装（4CD+网校卡）¥130
《1+e翰林汇多媒体课堂》初二（下）学期套装（4CD+网校卡）¥130
《1+e翰林汇多媒体课堂》初三（上）学期套装（5CD+网校卡）¥160
《1+e翰林汇多媒体课堂》初三（下）学期套装（5CD+网校卡）¥160
《1+e翰林汇多媒体课堂》高一套装（10CD+网校卡）¥298
高二套装与高三套装同上
《1+e翰林汇多媒体课堂》高一（上）（学期套装5CD+网校卡）¥160
《1+e翰林汇多媒体课堂》高一（下）（学期套装5CD+网校卡）¥160
高二套装与高三套装同上
《1+e翰林汇多媒体课堂》（1CD+网校卡）¥38
《翰林汇多媒体课堂》（1CD）¥58
《翰林汇多媒体课堂》小学年级套装（4CD）¥198
《试题训练系统》（初中）数学、语文、英语、物理、化学（1CD/科）¥199/CD
《试题训练系统》（高中）数学、语文、英语、物理、化学（1CD/科）¥199/CD
《课堂伴侣》（初中）（2CD）¥99/CD
《课堂伴侣》（高中）（2CD）¥99/CD

*英语教育类*

《开心单词黄金版》（1CD）¥29
《英语特快》（初级篇、中级篇、高级篇、阅读篇）（3CD/篇）¥60/篇

*电脑教育类*

《明白学电脑黄金版》（1CD）¥29
《多媒体课件制作系统学习》（1CD）¥58
《多媒体课件制作中学素材库》（20CD）¥1480
《课件制作系统》（标准版）（2CD）¥2980
《课件制作系统》（中学版）（19CD）¥3980
《课件制作系统》（豪华板）（19CD+网络录像卡）¥5200

## 六、重庆苦丁香软件有限公司



重庆苦丁香软件有限公司成立于1996年，是由《电脑报》报社与美国国际数据公司（IDG）合资创办、中方控股的软件公司。苦丁香公司是国内最早开始从事CAI教育软件开发的公司之一，成功地开发了一系列的教育软件，目前已发展成为集教育软件、网络工具和游戏软件为一体的综合性软件开发公司。苦丁香公司拥有自主知识产权的《苦丁香多媒体教育网LS-MENet》，是目前国内领先的纯软件版多媒体教育网。通过苦丁香首创的“可控音视频流技术”，多媒体教育网成功地实现了在10M以太网上视频图像和音频信号的实时传送，具有网络播放VCD、双向语音实时通话等功能，实现了在无盘工作站上进行多媒体教学领域的突破。苦丁香公司的产品集中在计算机辅助教育（CAI）上，有不少系列产品，如“一步一步学”系列、“快学即用”系列和“一网打尽”系列，市场接受度比较高，其中《网页制作DIY》被Intel公司选为PⅢ处理器的首发礼品。




**苦丁香公司相关产品**

*电脑教育类*

“一步一步学”系列：
Win98、AutoCAD、WPS2000、CorelDraw8.0、Photoshop5.0、上网2.0等。
“快学即用”系列：
Delphi、快学即用VB、C语言速成3.0、英语词汇速记2.0
“一网打尽”系列：
全球互联网站指南2000、网页制作DIY、网络驾校2000、网上秘笈、网上做生意
《弹指神功》
《计算机等级考试考场3.0》
《Linux从入门到精通》
《立杆见影》
《PC DIY2000硬件版》
《PC DIY2000软件版》
《PC DIY2000网络版》
《走进电脑》
《PC组装实验室PC-LAB1.0版》

*学校教育类*

《中小学信息技术教育（高中版）》

*学前教育类*

《婴幼保健》

## 七、英业达集团（天津）公司

英业达集团（天津）公司隶属于中国台湾英业达集团，其总部设在台北，整个集团有26个据点分布全球，在国内有2000余员工分布于5个大城市：天津、上海、南京、西安和北京。英业达集团是一个集开发、销售和生产多媒体教学软件为一体的高新技术企业。英业达集团（天津）电子技术有限公司1995年通过了英国LLOYD'S的ISO9001+TickIT的软件开发设计的国际品质系统标准认证，有数10个已上市的产品。其中《大唐诗录》曾获1997年台湾光盘产品最高荣誉的"金学奖"和大陆93-97"最佳创意奖"以及"全国十佳多媒体光盘奖"。《新英语900句》被评为1998年"全国十大最受欢迎软件"。英业达公司是比较典型的英语教育类教育软件生产厂商，生产的英语教学类软件种类比较齐全。

**英业达集团（天津）公司相关软件**

*英语教育类*

英语系列（99版）

《影译通大礼包》（12CD）￥288

《看迷英语基础通》（4CD）￥129

《看迷英语应用通》（5CD）￥129

《英语直读》（1CD附手册）￥89

《短语活用》（1CD附手册）￥89

《单词速记》（1CD）￥89

《生活英语》（1CD）￥89

《新英语900句》（6CD附手册）￥189

《看迷小学英语-单词通》（2CD）￥129

《大学英语-四级通》（1CD）￥89

英语系列（2000版）

《看迷小学英语》（6CD）￥99

《看迷大学英语》（1CD）￥29

《看迷英语词汇》（1CD）￥29

《看迷英语词组》（1CD）￥29

《看迷英语发音》（1CD）￥29

《看迷英语语法-动画篇》（1CD）￥29

《看迷英语语法-影像篇》（6CD）￥99

《看迷歌唱英语》（3CD）￥39

《看迷英语900句》（6CD）￥99

《看迷办公英语》（3CD）￥69

《看迷生活英语》（6CD）￥99

《看迷词王2001》（2CD）￥15

*电脑教育类*

《Excel通》（1CD）￥19.99

《世纪词王》（1CD）￥28元

《Excel 2000通》（1CD）￥89

《再生通》（1CD）￥129

《Word通》（1CD）￥19.99

《Word 2000通》（1CD）￥89

《PowerPoint通》（1CD）￥19.99

《PowerPoint 2000通》（1CD）￥89

《Windows 98通》（1CD）￥19.99

《IE5通》（2CD）￥129

《MS办公室通》（5CD）￥129

《玩转电脑》（5CD）￥168

《玩转Windows 2000》（3CD）￥99

《玩转Office 2000》（5CD）￥168

《影像文法（影像篇）》（6CD）￥129

《影像文法（动画篇）》（1CD）￥89

*百科全书类*

《大唐诗录》（1CD）￥39

*社会教育类*

《京华揽胜》（人文篇）（1CD）￥49

《商谈通》（3CD）￥169

《歌唱通》（附手册）（3CD）￥79

## 主流产品评析

这部分应该是广大教育软件用户最关心的，究竟目前国内教育软件处在一种什么样的状况呢？还是测试最能说明问题。为了全面、准确地得到测试结果，我们向很多教育软件厂商发出了评测邀请，并得到了大部分厂商的热心支持，拿到了这些厂商提供的具有代表性的软件，并进行了详细测试，限于篇幅，我们将重点向大家介绍以下厂商的相关产品：金洪恩公司的开天辟地Ⅲ；翰林汇的现代教育软件系列的小学五年级版、初一至初三的3个版本、高中二年级版；蒲公英公司的轻轻松松背单词Ⅱ；英业达集团着迷英语系列中的着迷英语900句，着迷电影英语（飘）；金山公司的金山画王和双全天地公司的ee全智能教育软件。其它还有一些软件，由于篇幅原因，我们只将测试后的感受描述一下，用户可以通过我们对这些产品的评价掌握基本的辨别准则，在产品的选购中少走一些弯路。

### 开天辟地Ⅲ——金洪恩

包装：全套软件共6张光盘，整体的包装比较一般，但在光盘上套了一个纸套，看起来非常漂亮；软件本身包括《开天辟地3》"几天学会电脑"整个系列（入门篇，应用篇，程序入门篇和Internet篇共4张光盘），得心应手Windows 2000 Professional教

程，完全国产游戏《自由与荣耀》。随软件的配套材料非常齐全，包括一本说明书，一份软件用户卡，一份投诉意见卡，一个标有“洪恩软件会员部收”的信封，一本专门针对“Windows 2000 Professional教程”的说明书，一本用户服务指南，《自由与荣耀》的说明书。

服务：《开天辟地3》的说明书采用16开本，容量有235页之多；印刷非常精美，书中使用了大量的屏幕截图和卡通形象，并且对特殊符号都作了注释，使任何一个用户都能顺利地读懂说明书；另外，书的每一页左侧或右侧都留下了约5厘米的空白，供使用者随时做笔记和心得，是一个非常人性化的设计。《用户服务指南》里包括了洪恩软件迄今以来所有已经发行的软件、公司简介和一些常见问题解答，并且列举了洪恩公司所有部门的联系电话；这本指南能够让用户方便地选择自己需要的软件购买或升级，而用户有任何疑问也能很快地联系洪恩相关部门。

内容：《开天辟地3》几乎涉及到了电脑基本知识和初级应用的各个方面，其中入门篇针对完全不懂电脑的用户，从怎样开机这样最基本的知识讲起；应用篇则主要介绍了家庭、办公的常用软件；程序篇针对现有流行编程语言VB和VF的基础知识部分作了深入浅出的讲解；最后，Internet篇讲述Internet上最常见的应用；而作为一个独立部分的《得心应手Windows 2000 Professional》则完全针对已经掌握基本电脑操作的用户。

使用：《开天辟地3》不用安装，将软件光盘放到光驱中自动运行就可以了，非常方便；但比较依赖用户的光驱设备，低倍速的光驱在读取数据时可能会有停顿现象。

《开天辟地3》软件中的所有课程，都配合了数量众多的影片片段，同时整个软件中的任何对话或影片中的旁白都配有全程语音对白，而且在屏幕下方会一直显示有相应的字幕，没有声卡或是听力不好的用户也不必担心；在教学过程中，屏幕的左下角一直会有一个操作栏，通过里面提供的几个按钮，可以随时对教学课程进行暂停、快进、快退、返回主菜单等操作，也可以从当前课程章节中任意选择一个小节的课程来学习，如果用户觉得当前小节的内容还没有完全听懂，还可以通过一个“重学本节”的按钮来重新学习；另外为了让用户对声音方面的操作更简便，在界面上还提供了音量调节功能。




## 教育软件评测组织方法

由于教育软件的评测存在着非常大的主观性，因此我们这次评测决定不采用评分制，而是从以下几个方面进行尽量客观的评价：

1. 软件的包装质量和包含诸如用户手册等的附件内容；

2. 服务内容，比如说明书的印刷质量、内容是否简单易懂等；

3. 软件内容，主要来自软件的说明书，也就是厂商自己的宣传内容；

4. 实际使用情况，来自于我们评测室人员的实际操作结果，其中尽量不掺杂主观因素；

5. 点评，我们会详尽地描述软件给我们各方面的感受，同时也会给出一个比较公正的评价供用户参考。

《入门篇》中，每一小节课程学习完毕后，会有一道关于本小节知识点的选择题，或者是一小段游戏，非常有益于加深印象；而在《应用篇》中，界面右侧会出现与当前小节课程有关的操作技巧，类似于微软的Office系列的“日积月累”功能，这些操作技巧会随着课程的继续而不断地变化内容，用户也可以随时地查看上一条或下一条。

除了软件本身，《开天辟地3》的说明书可以说就是省略了动画和电影片段的完整的教材，如果用户暂时还没有计算机或是计算机使用不方便，通过这本教材也可以顺利地完成所有的学习课程。

点评：我们认为，《开天辟地3》恐怕是现在关于电脑基础教育的最好的软件了；在这次测试中，它无可争议地获得了电脑知识教育类型软件的最高评价。在《开天辟地3》中，每一步操作可以说都充满了从用户角度出发的人性化的感觉，确保任何水平的电脑用户，哪怕是从来没有摸过一下电脑的用户，都能顺利地使用这款软件；而贯穿整个教学过程的动画演示和影片演示，以非常轻松、幽默的方式让用户去“感知”而不是单纯的死记硬背枯燥的电脑知识。《开天辟地3》面向的对象是整个的社会群体，而不是特定的某一年龄段或某一水平的用户群体，这与软件所宣称的“让一个从未接触过电脑的人在几天内掌握电脑”还是比较相符的。

在《开天辟地3》中，入门篇、应用篇、Internet篇、编程篇一直到得心应手Windows 2000五个部分前后相承，由浅入深，循序渐进，知识覆盖面非常宽阔，而且显得非常系统化、条理化。非常值得

称赞的是，任何一名初级电脑用户可能问到的问题，无论多么简单、多么幼稚，你几乎都能在课程中找到相应的解答部分，做到这一点我们认为是很不容易的，它说明整个软件的策划非常成功，也体现了软件制作人员的细致和责任心。更重要的是，《开天辟地3》不仅仅只是包括了单纯的电脑知识，对于怎样掌握“思路”这种比较抽象的概念，也有专门的课程来讲授。我们知道，知识固然重要，但利用知识解决问题的“方法”和“思路”更重要，《开天辟地3》在这方面无疑走在了很多软件的前头。

## 轻轻松松背单词2——蒲公英

**包装**：全套软件共2张光盘，包装比较简单，除了“单词篇”、“例句篇”两张光盘之外，还有一本使用说明书和一份用户卡。

**服务**：说明书采用32开本，有196页之多，其实属于说明书部分的内容不过58页，其余的内容是以中英文对照方式出现的《轻松英语3000句》的内容，所有的例句都是来自于生活的日常会话，而且每一个句子上面都划出了关键词汇，即使用户不打算使用这套软件，也可以通过《轻松英语3000句》来方便地巩固语法和提高应用水平。说明书中关于软件的使用说明部分讲解得比较详细，配有不少屏幕截图，同时还特别将用户常见的问题和答案列举了出来，不过在软件安装的部分讲得比较简单。




**内容**：《轻轻松松背单词2》不仅包括了以国家教育大纲为准的小学、初中、大学、研究生、自学考试各个不同水平范围的所有英语单词，还包括了新概念英语、许国璋英语、GMAT、GRE、托福等专业英语教材中的英语单词，同时还收录了诸如商务英语、医学英语、职称英语等这些职业英语单词，涉及领域非常全面；针对这些英语单词，软件提供了多种学习和复习的手段。除了单词之外，《轻轻松松背单词2》还收录了能够完全配合上述英文单词的近17000条例句，所有例句均来自于日常生活会话，具有很强的实用效果。

**使用**：软件采用了通用的应用软件安装界面，稍微有些电脑操作基础的用户应该不会有什么困难，但语音库的安装比较麻烦，主要是缺少比较详细的安装提示说明。《轻轻松松背单词2》中共有9个不同的学习栏目，分别是“单词初记”、“强化复习”、“趣味打靶”、“听力实战”、“打字身功”、“休闲记忆”、“拼词游戏”、“词义回想”和“例句天地”，其中的“趣味打靶”和“拼词游戏”通过两个游戏来帮助使用者进行单词的记忆。无论在哪一个学习栏目中，用户都能随时查看当前词汇的国际音标，并通过电脑阅读来纠正自己的读音；不但如此，在“单词初记”这了项目中，屏幕在出现单词供用户学习的同时，还会显示以当前单词为关键词的例句，让使用者在背单词的同时对这个单词的用法留有感性的认识，不知不觉地加深了对单词的印象。除此之外，《背单词2》还通过诸如记忆曲线或是中英互译等方法，从各个途径对使用者进行记忆强化训练。

**点评**：从1993年的《背单词》第一版一直到现在的《轻轻松松背单词2》，我们明显感到软件的水平在不断地提高，内容也在不断地丰富，尤其是软件的界面，很有特色也很新颖。但是，《轻轻松松背单词2》有着很明显的功能上的不足，主要表现就是界面上的功能按钮虽然非常多，却缺乏统一的整理和必要的说明，如果用户事先没有仔细阅读说明书的话，使用中往往会觉得不知所措，尽管提供了在线说明功能，但实际使用起来却仍然感到不太顺手，这说明软件在编写思路上仍需要更深入地从用户角度出发来考虑问题，希望这些问题都能在下一个版本中加以解决。另外软件中有一点比较明显的技术缺陷，朗读单词会打断背景音乐。不过，如果比较全面地来评价这款软件的话，《轻轻松松背单词2》确实是那些注重实际学习效果的用户不错的选择。

## 着迷英语900句和着迷电影英语——英业达集团

**包装**：《着迷英语900句》全套软件售价99元，包装比较一般，除了6张光盘之外，还有一本介绍“着迷900英语系列软件”的小册子和一份软件用户卡；《着迷电影英语》全套软件包含5张光盘，售价39元，包装相对比较差，其中包括了软件用户卡和一本用户手册。

**服务**：《着迷英语900句》没有属于软件本身的说明书，在包装上也找不到任何关于怎样安装的说明，而软件本身又必须安装到硬盘上才能运行，这可能会让电脑基础较差的用户产生一定的困惑；而《着迷电影英语》的用户手册则令我们感到很奇怪，因为这本手册是关于《着迷词王》的，里面并没有关于《着迷电影英语》的内容。这两款软件的说明书和包装上都提供了英业达公司的网址和客户服务电子邮件地址，此外还提供了地处天津的英业达公司的服务电话。两款软件在安装完毕后，对应程序组中都有一个

帮助说明文件，其中包括了“安装、卸载介绍”、“功能简介”、“问题与解决方法”等内容，不过其中的绝大多数用语比较专业，电脑基础较差的用户读起来可能会比较难于理解。

内容：《着迷英语900句》是以有一定知名度的英语教材《新英语900句》为素材制作的，主要强调并结合“情景教学法”的教学方式，将日常英语的所有要点内容汇总成最基本、最典型的900个句型，通过一个一个的生活场景表现出来，力求创造一种真实的英语环境。整个《着迷英语900句》包括了159个生活短剧，900个英语句型的分析和示范。用户在进行以生活短剧为主的情景练习时，不但可以将自己的发音录下来与标准发音进行对比，更可以亲自扮演短剧中的一个人物，彻底地融入英语环境之中；同时为了方便用户更深入地掌握句型，还提供了诸如替换、填空、选择、造句等基础句型练习。

《着迷电影英语》取材于《飘》、《蝴蝶梦》、《卡萨布兰卡》、《小妇人》、《绿野仙踪》、《双城记》、《呼啸山庄》和《傲慢与偏见》这8部经典影片，我们这次测试的是《飘》这部影片。这些经典影片之中的对白比日常生活英语更加难以掌握，应该算是更高一级的英语学习了。《着迷电影英语》不但在播放影片的同时提供了英文、中英对照、中文三种模式的字幕，还允许使用者通过“角色扮演”功能，实现模拟配音或是跟读、跟录等功能；同时，《着迷电影英语》也提供了与《着迷英语900句》近似的词汇和听力的训练，其中包括的词汇或例句均来自于影片本身。

使用：《着迷英语900句》和《着迷电影英语》采用了完全相同的安装界面，运行时的程序主界面也基本类似，都采用了大而颜色鲜艳的卡通图标作为按钮，再配上醒目的文字，让人一目了然。除了本身宣传的内容，软件中还有不少很实用的东西，例如关于标准英语音调的语调练习等等。《着迷英语900句》一共有6个电影片段，分别对应了不同的应用环境和深浅不等的难度，所有的电影片段都是有关于日常生活、工作、人际交往等方面的，覆盖面非常广，并且其中的例句非常实用：例如购物、问路或是与同事交流工作等等，完全可以现学现用。影片片段中每个人物的每一句台词都被进行了汇总整理，在看完影片后，还可以回过来一句一句地仔细分析或是重复听。




点评：试用完毕后，我们感觉《着迷英语900句》和《着迷电影英语》选取的“情景英语”的切入点非常好，软件一反通常从单词和句型来学习英语的传统方法，而是直接将日常生活会话引入教学，更多地让使用者去听、去说、去参与，在环境的熏陶之下，不知不觉地就掌握了英语。

另外，软件本身的操作很容易，用户非常容易上手，各个按钮、提示也制作得很精美。不过，令我们遗憾的是，影片片段在进行场景切换或是快进、快退时，用户等待的时间很长，即使在我们评测室的高端测试平台上也是如此。除此之外，软件本身没有说明书，也会给用户带来很多不便。其实，增加一本内容翔实、印刷美观的说明书，会使软件本身的形象更加良好，也会更吸引用户的注意力，希望这些问题在不久的将来能够有所改进。

## 金山画王——金山公司

包装：全套软件仅1张光盘，包装一般，包装内除了软件光盘之外，还有1本用户说明书，1张用户卡和1份产品授权证书。

服务：金山画王的用户手册比较薄，只有30多页，印刷相对比较粗糙，而且还有将近一半内容是对金山公司其他产品的简要介绍。不过虽然页数不多，但内容也还算全面，包括了软件的安装说明和使用方法说明。其中对于软件使用方面的说明很详细，每一个功能都通过对应的软件截图加以表现和说明，让人一目了然，而且语言也比较通俗易懂。

内容：金山画王是针对国内6至14岁的少年儿童用户群体而设计的一款软件，它通过自己动手画画这一过程来开发儿童的智力和培养、发挥创造能力。软件本身提供了一些比较专业的处理功能，并将这些专业功能和很多图画素材尽量做到了模块化，让用户能够通过非常简单的操作就能完成比较复杂的图片创作，并且在使用中潜移默化地让儿童感受怎样搭配色彩、如何使画面达到和谐的效果，这些原本十分抽象的概念，同时不断挖掘本身的创造能力；另外，这款软件中还将每一个功能都加注了非常标准的普通话语音提示说明，让孩子在学习画画的同时还能学习、纠正、标准化自己的发音。

使用：软件的安装很容易，安装结束后会在桌面上生成“金山画王笔”的快捷方式；金山画王提供了很多种绘画工具和各种大、小图形素材，同时还提供了8种图像滤镜效果，再加上能够对字形和字体进行任意选择的文字输入功能，让使用者能够利用金山画王创作出很多很复杂、效果出众的图画。用户在使用过程中，可以随时将已经完成或是还没完成的作品放到“我的画册”中去，也可以将图片保存成标准BMP

格式的图片文件。不但如此，每次当用户打开金山画王时，软件会自动加载用户上次处理的最后一张图画，使用户感觉不到使用上的断续。不过，软件提供的"返回上次操作状态"功能只能实现最多向前一步的取消操作，作为儿童用户来说，对自己的创作不满意是经常性的，在无法多次取消操作的情况下，就只能重新再画了。

点评：在这次测试的所有软件中，金山画王是让我们感觉最有意思的，一位评测室人员因为玩这个软件花了太长时间，差点把工作也耽误了。我们感觉确实像金山公司自己宣传的那样，这款软件用户上手非常容易，而且趣味性非常强，完全适合儿童这一比较特殊的软件用户群体。软件中共集成了多达12种画图工具、6种标准几何图形、25种图像素材和187种卡通素材，并且还提供了诸如水化、铜版效果、照片效果等特效功能！我们通过这些素材和功能轻而易举而且是饶有趣味地制作出了非常漂亮的贺卡，这些贺卡如果用专业的Photoshop来做不知道要花多少时间才能完成；不过，金山画王毕竟不能和专业的图形图像处理软件相比，它存在着很多这样那样的缺点，比如，将素材模块化固然简化了软件的操作手续，但也带来了很严重的副作用，用户除了使用软件中自带的素材之外，不能自己制作或从外部导入其他素材，这个问题也同样存在于画笔、特效等方面的功能，根本上限制了用户创造力的发挥。不过话说回来，本来这款软件的使用对象就是儿童而不是专业美工。最后还要不得不提及的是，金山画王的用户手册印刷的质量实在不是很好，与软件本身的较高水平不太成比例，建议金山公司在这方面还要多下些功夫。当然，瑕不掩瑜，如果哪位家长打算给自己的孩子在智力上投资，不妨试试这款《金山画王》。



## 现代教育软件系列——翰林汇

翰林汇公司送来的测试产品数量是最多的，总数达到了五款，其中包括了属于现代教育软件系列的小学五年级课程版本，初一至初三课程3个版本和高中二年级课程版本。

包装：五款软件的包装各不相同，但总体质量较差，而且软件包括的附件也各自有所不同，五款软件包括的内容和价格如下表：

服务：我们在翰林汇的现代教育软件系列的每一本说明书中都找到了技术支持电话、售后服务说明、完整的翰林汇产品列表等方面的信息，用户根据这些信息可以很方便地解决遇到的问题或是选择产品的购买意向；同时，每一本说明书都包括了所属年级中所有科目的使用说明、知识要点等内容，也能够让用户很快地掌握有关课程的学习。

内容：作为标准的遵循教育大纲的传统教育软件，内容是非常单一的，即与现行的课本完全配套，包含后者的所有知识点。除此之外，软件本身包含了很多在学校课堂上无法实现的功能，这也正是作为教育软件的优势所在。软件包括了以下方面的内容：

语文：课文讲解、朗读欣赏、拓展训练（习题的训练和课后阅读思考）以及作文训练、汉语字、词典等功能，高中版本还提供了语文课外常识的阅读内容；

数学：知识学习（基本概念、定律等等），解答问题以及考点解析（对近两年各地的考题进行分析）等等；

英语：简单的场景英语（用来提高听力水平），语法、生词学习，多种多样形式的习题练习，包括一些用来加强学习效果的简单的游戏，在高中版本中还特别制作了一个"资料室"，其中容纳了初、高中6年内所有的语音和语法知识；比较特别的是，小学版本中，学生可以在场景中具体扮演某个卡通角色，通过亲自参与对话来加深对知识的理解。

物理：知识讲解（基本概念、定律等等），例题解析（除了例题的讲解之外，还有对实验内容的预习内容），习题测试；在初中版本中提供了实验室项目（学生可以通过各种动画或卡通形象进行模拟仿真的试验），在高中版本中则提供了一本词典，供学生随时查询物理名词；

化学：除了普通的基础知识学习之外，初、高中版本都具备模拟实验室功能，可以进行模拟仿真实验；此外，初中版本中有一个"智慧图书馆"，里面有大量的课外知识，而高中版则有一本词典，供学生随时查询化学名词。

使用：为了能得到尽量客观、准确的评测结果，我们特别找来了一位现在正在读初三的学生，请他也参与评测工作，这样，在软件的使用和感受两个方面能够得到非常现实的测试结论。

| 产品 | 小学五年级版 | 初一年级套装 | 初二年级版 | 初三年级版 | 高二年级套装 |
|---|---|---|---|---|---|
| 包装 | 4张光盘，用户手册，客户回执卡，软件升级卡，"翰林汇软件学堂"入会卡 | 6张光盘，用户手册，客户回执卡，"E天天"网校卡，产品目录 | 8张光盘，用户手册，客户回执卡和软件升级卡做在了用户手册中 | 10张光盘，其它附件与初二年级版完全相同 | 10张光盘，用户手册客户回执卡，"E天天"网校卡，产品目录 |

我们最先测试的是初一版到初三版的3款软件，将软件光盘放入驱动器中竟然不能自动运行安装程序，必须手工来做才行，安装过程中要求用户必须输入相应密码才行，用户手册上包含有各个年级版本的密码，不过完全采用小写字母印刷，让人很难分清"1"和"l"、"0"和"o"的区别。此外，在复制文件这个过程中，安装程序里出现了一些软件提供商的信息，这让我们感到很迷惑，难道这两套软件的安装程序是用共享软件制作的吗？最后，在化学的安装过程中会自动运行QuickTime 4 Pro的安装程序，不过让用户自己来安装这个全英文的程序，确实有点难度，而且在QuickTime的安装过程中会要求用户输入软件序列号，可是翰林汇的用户手册中并没有提供这个序列号，也没有给予相应的详细安装说明，我们感觉这确实有点差强人意了。



初中年级3款软件无论是安装、操作、还是软件风格都比较一致，应该可以视为一个完整的系列，我们就按照其中5个科目分别将实际使用的情况列在下面。

语文：语文的界面完全采用了中国传统的水墨画风格，配以清新的民乐，令人颇有赏心悦目的感觉，其中有5个学习栏目，分别是翰林学堂（这里主要是对课文的系统学习，并掌握其中知识点。翰林学堂中一共包括由朗读欣赏、课文分析讲解、展示与课文有关的背景知识以及习题训练共4个部分组成），文渊阁（包含了语文课本中阅读课文的阅读指导和朗读欣赏），集学塔（包括了课本中所有概念性的知识点，以及配合这些知识点的练习题），临渊阁（主要内容是作文方法的讲授和优秀例文赏析，当然也有练习题），文曲园（古诗填空，历史故事、对联等与语文有关的杂项内容），这5个学习栏目可以说将语文课本本体和相应的拓展内容全都包含了进去，表现手法也比较有新意。同时像音效、音乐调节、在线帮助等也都能很方便地在各个栏目中找到。

数学：数学教学的表现形式非常独特，整个教学过程是通过一个具有类似大航海的表现形式的游戏来贯穿的，用户不断学习更多新的知识，不断积累分值，当分值达到一定水平后，就可以离船去一些小岛上探险，进而学习到更多更深入的知识。数学的教学课程包括基本知识学习、问题解答、考点解析和练习题，考点解析通过对历年历次考试中的代表性的例题进行分析、解答，让学生掌握其中的考点；而练习题则拥有选择、填空和解答题多种题型，每一道题都附有答案和详细的解题过程。

英语：有别于其他科目的教学，英语教学完全在一个卡通动画的场景中展开；比较特别的是，教学过程中所有的栏目标题和对话等内容全都用英文，可以感觉得出，软件的制作者正尽量创造出一个纯粹属于英语的环境；不过，有些地方的操作缺少相应的提示说明，可能会让用户感到不知所措。

物理和化学：除了基础知识教学和练习题之外，它们都包含有一个实验室的栏目。本来这个栏目的创意非常好，可以让学生亲自动手进行模拟试验，摆脱了设备和场地的种种限制，可是我们在实际使用中发现，完成实验的操作很麻烦，人机交互性很差，协助我们评测的那位初三学生很长时间都没能完成一个物理透镜实验。这个试验对这位同学来讲是很容易的，但"不知道在软件中应该怎样去操作"成了完成试验的最大障碍，看来在这方面，翰林汇还要多下功夫。

这几款软件在使用上还有一个共同的缺陷不能不提，当用户在使用软件的过程中，无论什么时候按下ESC键，都会导致程序直接退出，我们希望在以后版本的软件中能改进这个问题。

完成了初中版的测试之后，我们开始进行小学版和高中版的评测。简单来说，小学版完全采用了卡通动画来进行教学，其间穿插了不少小游戏，给人的感觉比较活泼有趣；高中版让人感觉中规中矩，采用了比较严肃的教学界面，知识点把握得很准确，课内、课外内容也十分全面；也许是因为刚刚测试完初中版的缘故吧，我们感觉高中版的表现形式太死板，而且，软件使用起来不太顺手，比如说字体不够美观，操作不够方便等等。

点评：这次翰林汇给我们留下的遗憾是最多的，主要有以下几个问题：

整个软件系列的风格不统一，是第一个问题。从上面的评测结果可以看到，翰林汇送来的软件实际上应该是完整的教育系列软件中的一部分，无论从外包装上还是产品附件来说，都应该保持有一致的面貌。可是即使同属于初中年级的软件，包装仍然有很大差别，内含附件也不一样。作为一个对翰林汇产品系列不熟悉的用户，面对这么多包装形式不同但内容上却是一个系列的软件产品，恐怕自己是很难做出正确选择的。

其次，软件的技术水平还很低，这方面体现最明显的就是安装程序。我们知道，当光盘放入光驱的时候实现程序的自动运行是一个最简单的技术，很多稍有一定电脑知识的用户就能做到，为什么翰林汇却没能做到呢？其次，国内软件用户电脑操作水平良莠不齐，熟悉英文的就更是少而又少了，然而在这次测试的翰林汇的产品中，除了小学版是使用中文外，其他

都是完全的英文。最让我们无法理解的是，高中版的安装程序居然还在沿用Windows 3.x的技术！要知道，这最少已经是3年前的技术了！这实在让人诧异。软件本身也存在一些明显的问题，比如在一些寓教于乐性质的小游戏中，随着角色的移动，屏幕会出现明显的图像错位；又例如在化学课程中，为了支持一些电影片断的播放，要求用户必须安装Quick Time这个软件，其实，早就有相关的技术能够不通过Quick Time这种第三方软件来播放影片了。类似这种技术上的落后现象软件中还有不少，这里我们衷心希望翰林汇公司尽快弥补自己的技术不足。

第三个问题是最关键的，那就是虽然这些教育软件能够很紧密地结合教育大纲和现行课本，并准确地包括所有的知识点，但是却存在表现方式过于呆板这个致命伤。这个问题在高中版中尤其突出，整个高中版的学习过程好像就是把学校中的传统课堂原样照搬到了计算机上，实在无法令学生提高学习兴趣，而本来应该比较有新意的“实验室”栏目却因为操作的繁琐和限制太多成了“鸡肋”，实在让我们觉得可惜。

最后，不能不说说用户手册和包装。手册中的内容太少，除了产品内容简介几乎就没有什么其它的了。而软件的包装则过于简陋，作为几百元的软件产品，应该在形象上多下下功夫，虽不至于要多么华贵，但也不应该只是个软纸盒子。

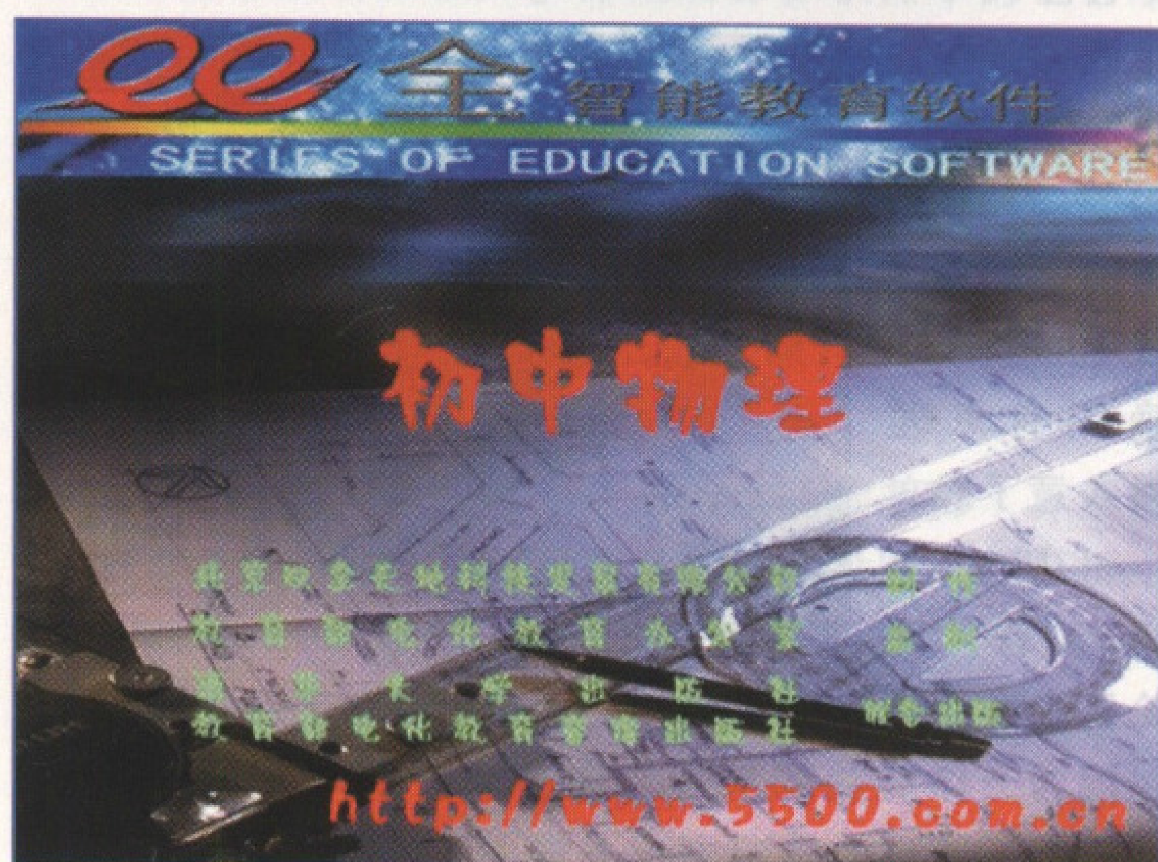
当然，尽管翰林汇的软件存在着这么多的缺点，我们仍然在其中看到了不少的亮点。例如前面我们多次提到过的，软件的内容与教育大纲和课本结合紧密，知识点丰富而准确，只凭这一点就应该说，软件在内容的选材和组织方面是绝对成功的，这充分体现了翰林汇坚实的实力。另外，大量的课外知识能够给学生创造良好的充实自己的硬件条件，这也是传统的课堂教学所难以达到的。我们还曾经提到过，通过计算机实现模拟物理实验或化学试验是个非常好的创意，它不但彻底打破了实验中设备、地点、安全等诸多方面的限制，同时也使学生的创造力能够最大限度地发挥。应该说，我们对翰林汇充满了信心，并期望着不久的将来，能够看到翰林汇拿出更好、更先进的教育软件来！

## 初中物理、立体几何、解析几何三款——北京双全电子公司

**包装**：每套软件都只有一张光盘，外包装比较简陋，除了光盘之外，还有一本用户手册、一份用户信息反馈卡和一份双全天地俱乐部的入会登记表。

**服务**：用户手册应该说是制作得不错的，安装程序、使用说明写得非常详细，还使用了不少屏幕截图，用户根据这些说明可以轻松地安装和使用软件。

**内容**：虽然ee全智能教育软件属于传统教育软件，但是它与翰林汇这种完全按照课本来进行开发的软件有很大的不同，ee全智能教育软件实际上是一款人工智能软件。它通过人工智能系统，理解、分析用户自定的题目并自动解答。就我们所知道的教育软件里，这种软件是独一无二的。他彻底打破了原先学生只能通过资料库和题库，完全被动地接收实现设定好的信息，学生自己无法主动、独立地提出问题并解答这一限制。例如我们测试的初中物理版本软件，它能够接受并理解用户输入的物理数据，能够自动识别用户构造的电路图，能够自动推断图中的电路元件的关系，还能够根据用户给出的已知条件和问题进行分析计算，最后给出完整的解题步骤和答案。




**使用**：ee全智能教育软件的运行界面非常独特，可以说是一种纯粹的应用软件的界面。软件提供了“简单机械、功和能”、“质量和密度”，“浮力”、“电学”、“几何光学”五种类别的图形，并分别包含了诸如电池组、电容、透镜、滑轮等约40种常见设备，并且在实际使用时，图形中的线条还能够自动对齐，确保图像的准确。当用户绘图完毕后，就可以通过“结论”给出已知条件，通过“结论”给出问题，最后通过“解题”栏目让系统自动求解。用户可以将自己制作的题目保存到硬盘上，甚至还可以加上批注。

不过，在使用过程中我们也发现一些很明显的问题。比如我们将说明书上的一道例题输入电脑时，意外地发现说明书将题中的“电阻”这个词全都写成了“电灯”，而且解题过程与实际解题过程也有一定出入。还有，当我们把一些电路图在实质不变的情况下改换一下结构，系统就不认识了，看来如果用户画的图不符合软件规定的结构，即便是正确的也不行，这说明软件的智能化程度还不够。此外我们觉得在操作上还是比较繁琐，限制较多，很不方便。我们的评测人员足足用了一个小时的时间才刚刚开始熟悉，看来这个软件在人性化操作方面亟待加强。

**点评**：说实话，ee全智能教育软件离它自己所

宣传的水平还有很大的差距，但我们仍然觉得很满意，因为将人工智能系统引入教育软件这种做法毕竟是第一次。大家都知道，人工智能系统的开发代表了计算机系统的最高成就，我们能够经常接触到的人工智能系统就是游戏。在游戏中，计算机控制的角色能够自动判断用户的行为，并做出相应的动作予以回应，想一想，如果有一款教育软件，能够与学生之间进行完全自由的对话，并能够根据学生的实际情况安排课程、编制习题，让学生彻底摆脱被动、枯燥的学习环境，这是多么令人激动的事情。因此，ee全智能教育软件所代表的不仅仅是一款软件而已，它所代表的是一种全新的软件发展方向。不可否认的是，软件中表现出来的人工智能水平还太低，无法让用户真正体会到学习的乐趣；而且其158元的售价也略微有些偏高，但我们相信这些问题在不久的将来都能够很快得到解决。

## 随大山万里行——外研社

淡蓝色的色调和大山憨实的笑容构成了该软件实而不华、平易近人的整体包装风格。软件包括3张光盘，并提供了32开本，152页之多的配套手册。用户手册的内容非常翔实，包括了软件简介，操作指南，使用说明，网络教学服务等方面的详细说明，而软件中包括的13篇中英文对白的全部内容，也都可以在手册上一览无余，为学习和使用都提供了极大的方便。




《随大山万里行》是继《随大山商访加拿大》在市场上获得巨大成功后，由外研社、中央电视台和加拿大等多方面通力合作开发的又一款优秀的英语教学软件。它将真实语言环境中原汁原味的鲜活语言展现给学习者，使之循序渐进地学习地道的日常英语，触摸英语国家的语言文化，领略异域的风土人情。该软件共分成3大部分，第一部分是基本课程，包括了13篇在各种场合及不同环境下的中英文对白，并全都配有相应的影片片段；另外还有3000多句日常用语，这部分也是整套软件的重点；第二部分是文化背景介绍，这部分内容非常有意思，它从多个方面向用户介绍了加拿大多姿多彩的风土人情、当地习俗及历史悠久的西方国家的文化背景；最后是练习题，学习肯定就需要练习，该部分就是为用户所准备的练习环境，所有题目细分为四类，包括选择题、造句题、听力题及搭配题，让使用者对所学知识点能够进一步融会贯通。值得一提的是这些题目都非常贴近现实生活，用户将其掌握后将会对自己的日常英语对话水平有很大提高。软件的安装非常简单，将光盘放入光驱后，会自动弹出全中文的安装界面，很短时间内就可以完成所有的安装工作。软件中提供了在线帮助选项，在练习栏目、影片播放栏目、跟读练习栏目等多方面向用户详细阐述了各种功能的操作方法。

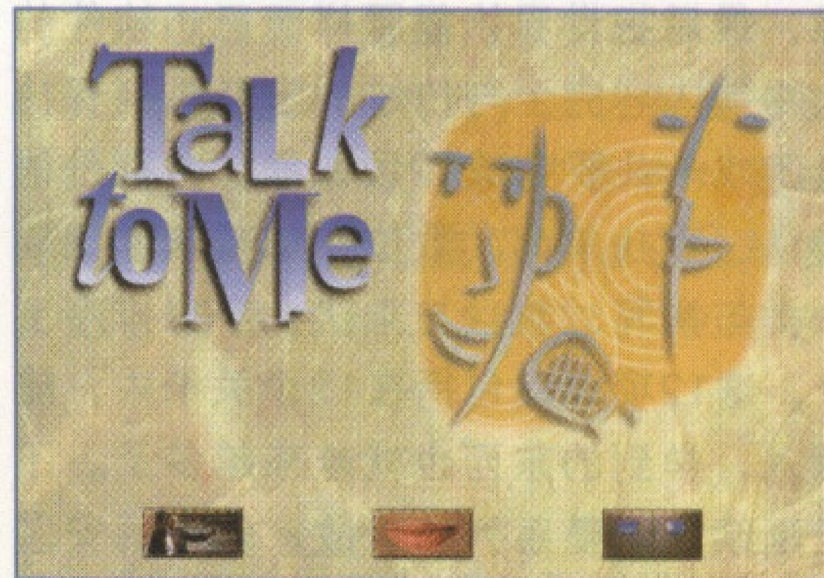
《随大山万里行》是一套面向中级英语水平用户的口语教育类软件，使用者应该具备一定的英语基础知识，否则在学习软件中的英语会话时可能会有一定困难。通过评测，我们感觉这套软件是比较优秀的，包装实而不华，使用简单方便，内容全面实用，影片幽默诙谐，服务周全到位，在同类软件中表现突出。当然它也存在着一些不足，主要体现在练习部分中的各类题目不够充实，用户在学习完毕后可能会觉得有“吃不饱”的感觉，希望在以后的版本中能够加以改进。

## Talk to Me（英语脱口说）——法国欧亚洛克公司

这是我们这次测试的产品中唯一的一款国外出版的教育软件，原名称叫做Talk to Me，由北京出版社将其中的部分内容予以中文化，并更名为“英语脱口说”后在国内发行。这款软件曾经获得法兰克福图书展EMMA大奖，具有相当的实力。

整套软件包括两张光盘和一本说明书，说明书已经被北京出版社进行了翻译并重新印刷，其中包括软件本身所有课程的内容。比较让人遗憾的是说明书的印刷质量很差，看来北京出版社应该在这方面多注意一下。

既然称之为“脱口说”，想必应该是以英语读音方面的学习为主。事实正是如此，纵观软件，几乎见不到常见的单词、句型学习这些内容，整个教学过程完全以对话的方式进行；给用户一幅图片，并问一个与图片的内容有关系的问题，用户从几个回答中选择一个。尽管说软件按照难易的区别设置了7个不同的级别，但是我们发现，就算7级的问题还是比较简单，远远比不上国产英语教学软件的习题深度。实际上，后来我们才注意到，这7个级别的差别完全体现在发音的准确程度上。Talk to Me中特别有一个语音分



析功能，他能将标准读音和用户读音都转化成波形图，让用户通过波形的比较得知自己的读音与标准读音的差距。而随着级别的不断提高，对用户发音的要求也越来越高。当用户完成7个级别的训练后，相信发音恐怕会比真正的欧美人还要准确，同时日常的会话也能轻松掌握了。

如果与国内的教育软件相比，可以明显地看出它们之间的差距。绝大部分国内软件除了运行界面有所不同之外，内容的安排上都差不多，很少能够独辟蹊径，实现创新。Talk to Me应该说是一个相当有新意的软件，它抛弃了传统的单词、句型的学习，也不用大量的习题甚至游戏来进行知识巩固，而是直接深入到英语发音这个其实很关键的环节，也是其他产品往往不够重视的环节。我们知道，要想掌握准确的发音就必须不断练习，等到发音准确了，用于练习的那几个句子恐怕也早就烂熟于心了，不知不觉就完成了学习过程。

其实，如果比起软件的制作水平来，Talk to Me实在谈不上好，国内很多产品的水平都远高于它，如果软件开发商能够进一步拓宽思路，打开眼界，相信国内会出现许多更好、更有意义的软件。

## 雷曼英语大闯关（进阶篇）——上海育碧

自从上海育碧引进了法国UBI公司的雷曼系列游戏之后，这个扎着红领结，长着大大的耳朵的小家伙就无比迅速地占据了孩子们甚至成年人的心灵。在取得了巨大成功的基础上，UBI公司不失时机地推出了雷曼英语教学软件系列，通过游戏来向孩子们教授英语知识。雷曼英语教学系列是第一款以一个知名游戏为基础的教学软件，也是唯一一款完全由游戏组成的教学软件。

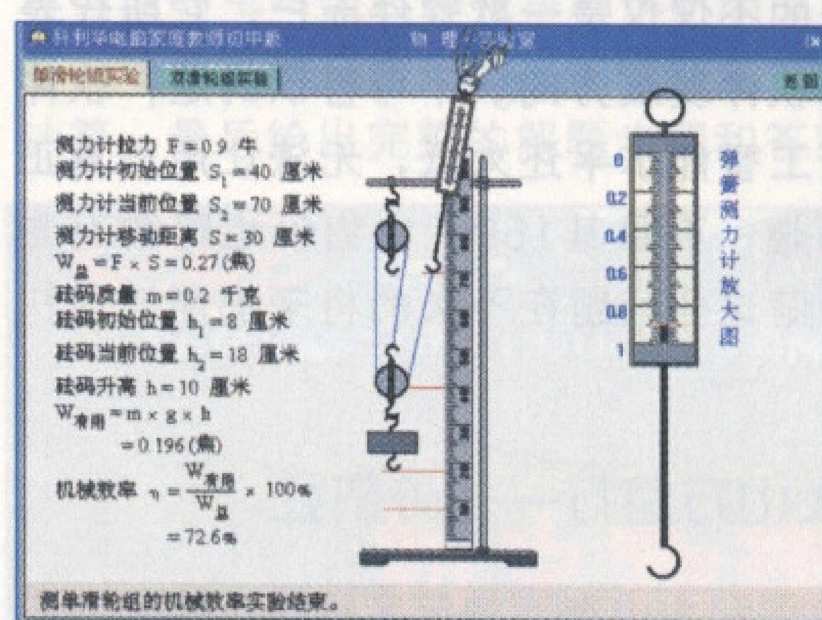


游戏的故事很老套了，不过是说世界被某个坏蛋搞乱了，我们的大英雄雷曼要经过重重险阻，克服一个又一个的困难，最后把世界恢复原样而已。软件的操作、画面、人物等内容完全与传统的雷曼系列保持一致，用户通过游戏一共要完成12项课程，分别是语音识别、数字辨认、查找单词、数位和加减法、比较与排序、单词分类与拼写、数数与乘法、字母排序、比较、拼写检查，这12项课程包括在12个关卡中，随着游戏的不断深入，学到的东西也就越来越多了。不过，也许是由于延续了雷曼系列的缘故，软件的安装和使用仍然采用DOS模式，导致很多PCI接口的声卡都出不了声。建议UBI公司也能够紧跟技术更新的潮流，尽快推出Windows版的软件。

## 科利华电脑家庭教师初中4.0版——科利华

科利华是我国现在教育软件开发商中资历最老的企业，全套的科利华电脑家庭教师初中4.0版包括数学、物理、化学、语文、英语、历史、地理、生物共8个科目，我们测试的是称得上典型文、理科代表的物理科目和英语课目。

整套软件中有一张系统盘和一个加密狗，用户在安装的时候只需要将系统盘进行安装就可以了。在使用上，我们觉得还是比较方便的，程序主界面采用了类似Windows的“书签”风格，用户可以方便地选取自己需要的内容。作为软件的重要组成部分，“知识点复习”栏目采用了很少见的树图结构，用户可以用鼠标一级一级地展开，在复习了基础知识的同时也对系统的知识结构有了准确的概念。“实验室”使软件中的一个特色栏目，不仅像物理、化学这样的课程有实验操作，就连数学、英语的科目在实验室中也有一席之地；数学试验主要是在几何作图、函数曲线方面着重测试学生的掌握程度，而英语试验则是通过语音测试来巩固学生的各项能力。实验室栏目采用了很特别的操作方法，先给出实验指导，主要是让学生理解试验的目的；然后通过对实验器材的认识加深印象。开始试验后，学生可以用鼠标拖动实验设备进行相应的组合，软件在设备安排正确的情况下会完成实验并自动给出实验数据以及计算过程，最后得出实验结论；对于较为复杂或重要的实验还会有一些思考题。




自我测试也是一个很有特色的栏目，它可以根据考试大纲，将题库中的不同类型的题目互相组合，智能化的组成一份试卷，这样就可以让学生总能得到不重复的试卷。另外，自我测试中收录了许多中考试题试卷，学生可以通过对这些试卷的分析进一步掌握考点。当然，除了基础知识的学习，软件中还特别设立了课外学习栏目，里面包括了大量的与所学知识有关的课外读物，可以帮助学生拓宽眼界。

但是，软件的不足之处也是显而易见的。首先，640×480的界面大小，导致图案和字体常常有些模糊；另外，软件在安装结束后可能需要重新安装DirectX，以用于在某些学习过程中播放视频片段，实

际上，很多软件都已经做到了不需要特别安装插件就能播放视频；最后，用户手册质量不过关这个问题同样出现在这款软件身上，大16开的规格，容量只有不足70页，采用了普通新闻纸印刷，其中还有一些很明显的错误，这不能不让我们感到遗憾。除了软件使用方面的一些缺陷，软件的售价实在太高。10张光盘，一本质量不能说很好的说明书带上一个软件狗，价格达到了空前的1400元，平均每个科目150元左右，对于一般的工薪阶层来说，这相当于整整一个月的工资。我们希望科利华能够对软件的价格体系作一些调整，让更多的家庭和学生都能使用上科利华的产品。

## 随心所欲说英语Ⅱ——金洪恩

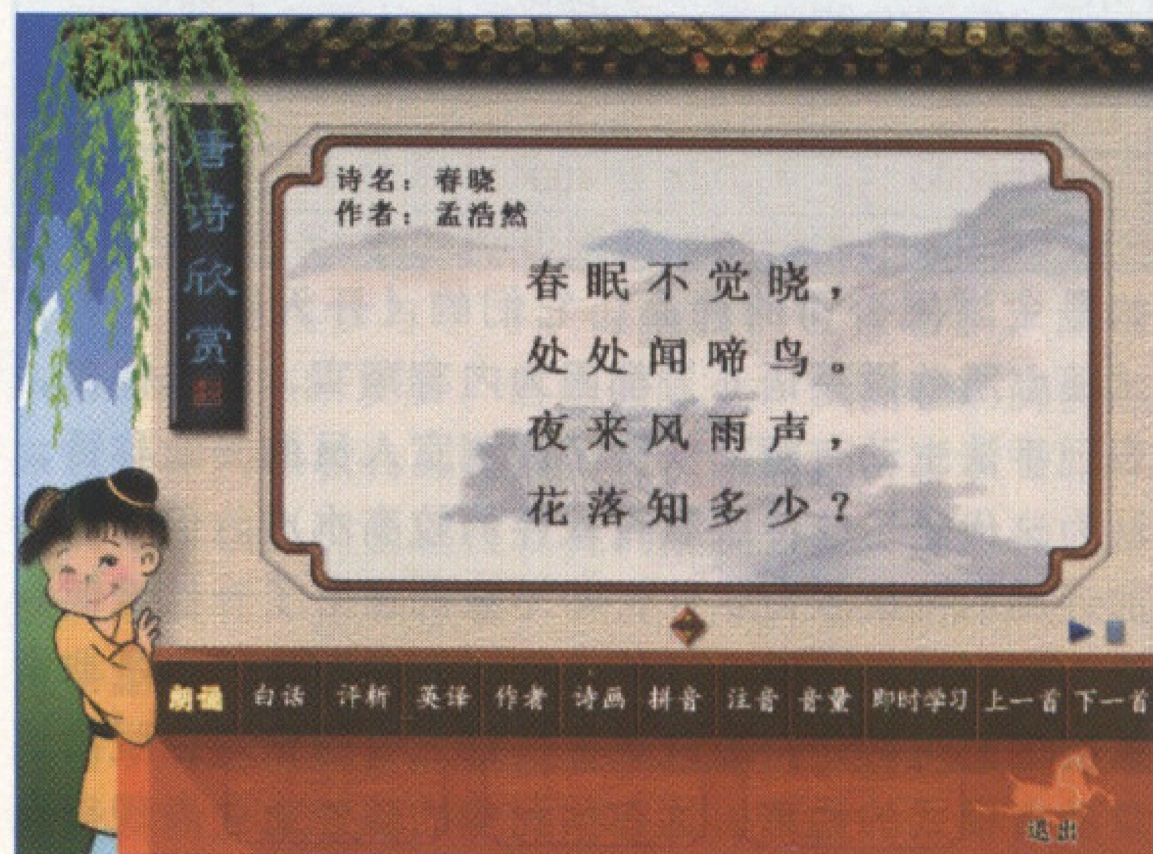
与《开天辟地Ⅲ》的风格一样，《随心所欲说英语Ⅱ》也包括一本多达288页的用户手册，除了软件使用方面的详细说明，完全可以算是一本很好的英语教材，并且这本教材的内容是与软件本身紧密联系的。另外，除了软件本身的8张光盘之外，还附送了一个头戴式耳麦，供用户在听力练习时使用，考虑可谓细致入微。

整套软件分为句型篇、情景篇、词汇篇、背诵篇、语音篇和欣赏篇共六大部分，其中的场景篇还分为上班一族、云游四方、生活空间三个部分，仅仅通过这些名称，我们也能想象得出来，《随心所欲说英语Ⅱ》覆盖了从标准学习到实际应用的广阔范围，这在同类软件里并不多见。在实际使用中，我们发现这个软件完全保持了金洪恩的一贯作风，表现手法多种多样，并且生动有趣；所有的功能都能通过几个标识清楚的按钮来实现，再加上在线说明，保证用户几乎在任何时候都不需要说明书的支持。尤其是很多英语教学软件都处理不好的语法学习课程，在《随心所欲说英语Ⅱ》种很特别的采用了互动式学习，而且能够随时进行跟读录音、习题测试等练习，能够很快地让学习者掌握相关的语法。软件中所有的内容从浅入深，循序渐进，特别是最后的欣赏篇中，收录了历史上的著名演讲和影片片段，这已经属于语言艺术化的范畴。用户学习到这个阶段时，已经完全称得上是“通晓”英语了。




## 着迷少儿唐诗——英业达集团

我们一直都以为着迷900系列中只有英语教学软件，现在才知道还有用于唐诗学习的产品。这套软件虽然在包装中有两张光盘，但却是一张用于电脑，另一张用于VCD，很明显，后者是给家里没有电脑的用户准备的，这种从用户角度出发考虑问题的方式的确值得推广。我们前边测试着迷系列中的英语软件时，曾经对软件没有说明书很不满意，不过《着迷少儿唐诗》中改变了这种情况，虽然印刷非常简陋，但却比较清楚地对软件的安装和使用作了阐述。在用户手册之外，软件还附有一本全彩印的诗集，收录了软件中全部的94首唐诗，并配以具有中国风格的彩画；每首诗都加注了汉语拼音、译文和评析，印刷非常精美，完全可以作为幼儿教材了。




学习诗词似乎除了勤于背诵之外没有什么太好的方法，我们觉得《着迷少儿唐诗》在这方面也并没有太多的领先之处。不过虽然如此，软件中提供的辅助学习功能可是不少，共有朗诵、白话文翻译、评析、英文翻译、介绍作者、诗配画欣赏、拼音加注等七个功能，的确是很全面，而且让人感觉很多功能已经给日后学校的正式学习打下了基础。《着迷少儿唐诗》中还提供了测试栏目，包括填空和排放诗句顺序等内容。另外，由于软件的使用对象是5至12岁的少年儿童，因此还特别包含了几个用于帮助背诵唐诗的小游戏，不过这几个游戏的操作不好，游戏本身也不太好玩，所以感觉不是很能吸引人。

《着迷少儿唐诗》应该算是一款制作水平一般的教育软件，整个软件包含的94首唐诗在数量上显得略有不足，不过我们感觉它的开发思路还是很新颖的。希望在新版本的软件中能够看到更好的表现。

评测到此就结束了，纵观这次参加评测的产品，内容多种多样，水平高低不同。给我们留下最好印象

| 单科学费（单位：元，单科每月50元） | | |
|---|---|---|
| 年级 | 6个月 | 12个月 |
| 小三～高三 | 250 | 450 |
| 全科学费（单位：元） | | |
| 年级 | 6个月 | 12个月 |
| 初一 | 500 | 900 |
| 初二 | 750 | 1350 |
| 初三 | 980 | 1600 |
| 初三（提高班） | 980 | 1600 |
| 高一 | 980 | 1800 |
| 高二 | 980 | 1800 |
| 高三（理科） | 980 | 1600 |
| 高三（文科） | 980 | 1600 |
| 高考（理科） | 980 | 1600 |
| 高考（文科） | 980 | 1600 |
| 小三 | 500 | 800 |
| 小四 | 600 | 1000 |
| 小五 | 600 | 1000 |
| 小六 | 600 | 1000 |
| 初中作文 | 400 | 720 |
| 高中作文 | 400 | 720 |
| Internet 入网费：50元（必交款，一次性） | | |

的是金洪恩公司的产品，它们的《开天辟地Ⅲ》和《随心所欲说英语Ⅱ》都因为内容翔实，制作精美，表现手法生动有趣而获得了评测室人员的一致称赞，认为这代表了非传统教育软件的较高水准。但看看参加评测的传统教育软件，却给我们留下了一丝遗憾。绝大多数的传统教育软件存在一个共有的，也是非常关键的不足之处，那就是它们都没有从根本上脱离课堂教育模式的约束，这在科利华的软件之中表现得尤为突出。整套软件都紧紧围绕着考试大纲，无论是复习提纲，实验过程还是习题训练，都与国家正在推行的素质教育概念相去甚远，其实质就是课本的复制，其方法也仍然是早期的题海战术，这些已经被现代教育手段彻底抛弃的东西，在这里却得到了完美的发挥；而可能激发学生们的学习乐趣的课外读物，不过只占据了那么不重要的一点。归根到底，应试教育的阴影还远远没有消散。反观那些非传统教育软件，他们的表现手法多种多样，力求从实践和娱乐中将知识灌输给学习者，我们认为，这应该成为教育软件最终的发展模式。也许会有那么一天，教育软件能够走出这个阴影，成为学生们最喜爱、也是最有效果的学习方式！我们期待着那一天的到来！

## 未来的希望：远程教育

几个月前买Modem的时候，那款Modem的广告“免费附送一个月的上网帐号”，使我最终选择了它。等我回家迫不及待地打开包装，阅读完说明书之后不禁大呼上当，原来所谓的上网帐号只是101远程教育网一个月的免费帐号，而且还要填一些表格，上网费还得自己掏！失望之余几乎就要去告厂商一状了，到单位和同事们一说，本来想换取一点同情，不料立刻伸过来若干只索取的手，拿走帐号的同事撂下一句话：“有时间到网上看看吧……”半信半疑的我上网一看，不由大吃一惊，左表是101远程教育教学网收费表。

原来不知什么时候，远程教育已经走近我们身边了，仔细询问同事，竟然有不少在上网络学习班，据说是要修名牌大学的学分，看他们那股认真劲，我不禁对网络教育产生了浓厚的兴趣。也许有人认为这样的远程教育已经脱离了软件的范畴，而是一种解决方案，但是我们认为网络作为一种工具，其实也算是一种广义上的软件，而且具有无穷的扩展性和生命力。

### 一、什么是远程教育

远程教育在我国经历了函授教育、广播电视教育和现代远程教育3个历史阶段。现代远程教育是随着现代信息技术的发展而产生的一种新型教育方式，随着计算机技术、多媒体技术和通信技术的发展，特别是因特网（Internet）的迅猛发展，使远程教育的手段有了质的飞跃，成为高新技术条件下的远程教育。现代远程教育是以现代远程教育手段为主，融面授、函授和自学等教学形式，多种媒体优化为一体的教育方式。

### 二、现代远程教育的特点

现代远程教育手段的主要特点是教师和学生能够跨越空间进行实时或非实时的交互，这是现代远程教育与传统教育方式最显著的区别，也是它的优势所在。现代远程教育有以下优点：教师的讲授和学生的学习可以在不同地点同时进行，师生之间可以进行充分的交流；学生能够根据自己的需要自主安排学习时间和地点，自由选择学习内容，自行安排学习计划，随时提出学习中的问题并能及时得到解答；现代远程教育手段有利于个体化学习，它以学生自学为主，充分发挥自主学习的主动性、积极性及创造性；它可以为学生提供优质的教学服务，教师可以及时地了解学生的学习进度和对课程的理解程度，解答学生所提出的问题；它还可以有效地发挥各种教育资源的优势，可以为各类教育提高教育质量提供有力支持，可以为各种社会成员提供方便广泛的教育服务。现代远程教育给教与学的概念赋予了新的内涵，将给教育带来深刻的变革，推动教育观念、教育思想、教育模式和教学方法的更新。当然，现代远程教育手段并不是一种万能的教育方式，它不可能完全取代面授，也不一定适用于所有的教育层次和课程。它要求学生有较强的自学能力，并至少能够初步使用计算机。在我国目前

技术手段的支持下，现代远程教育比较适合于知识的传授，更适宜于开展再教育课程，而对职业技能培训有很大的难度。

## 三、远程教育如何实现

五·一放假期间，我看到了这样一则新闻，大意是广州有很多人在长假里没有选择外出旅游，而是选择上网校学习充电。千万别小看网校，在这里你可以进行参加注册会计师考前辅导，甚至还可以修北京大学国际MBA精品课程！远程教育中的网络学校（教育）其实就是建立虚拟学校，是以学生为主体的自主学习环境；它是一种新型的、开放式的、没有围墙的学校。它与传统广播电视教育的不同之处在于：人们可以在计算机网络的环境下，不受时间和空间的限制，完成“随时、随地的交互式”教学活动，使人们接受方便、高效的教育，教育质量得到明显提高。网校其实可以说是一种虚拟社区，必须是合法用户才可以享受相应服务。参加学习的学员一般经过如下流程：1. 注册成为相应网校培训中心会员，并获取用户名和密码；2. 然后可以免费试学前几单元的课程，如果感觉满意就交纳网校所需费用，并获得续学权利；3. 使用在线方式进入“学员中心”，进行各种设置或学习、作业；4. 参加网校给学员安排的各种活动：作业、交流论坛、赢取学分、获得更多优惠、考试、获得证书等。这样的网校一般都有丰富的论坛，答疑和考试采用在线方式。学员在网校里有多种灵活的学习方式，可以下载课件，也可以在线阅读，还可以采用定制光盘或者纸制讲义（教材）的方式，课程的选择也非常灵活，作业一般采用电子邮件的方式递交。另一种远程教育方式是利用电视会议接收系统，采用主授课和远程授课相结合的方式进行。这种方式需要学员在一定的时间里集中起来听课，授课老师通过电视会议接收系统给远程学员上课。远程教育方式和传统的课堂授课很相似，只是授课老师和学员采用跨空间的交流方式。一般的流程是：1. 在网上填好报名资料并提交；2. 报名表审核通过后，学员将会收到允许入学的通知；3. 学员将学费及资料费汇往指定帐户或者地点；4. 将个人资料如照片、个人简历、身份证、学位证书复印件等邮寄到指定地址；5. 到指定地点参加相关课程学习及考核。

## 四、远程教育的未来

在我国目前的网络状况下，还很难实现实时的音频、视频交流和讨论。音频交流一般是通过Realplayer，由远程教师指导学员学习，视频交流则根本谈不上。一般的模式是通过下载客户端及相关资料，或者在线参与学习。但是我们应该看到，随着Internet的不断发展，信息国际化、全球化的脚步越来越快，网络教育必将成为大势所趋。许多教育软件厂商正在积极探索远程教育的解决方案，国内的网络状况也正在不断地改善，一些大城市积极推行ADSL宽带上网，而国内网络的先驱教育网在远程教育上也进行了有益的尝试。我们有理由相信，远程教育是未来教育的发展方向，它的前途一片光明！

**国内部分教育软件厂商资料简介**

| 厂商 | 网址 | 电子邮箱 | 技术支持电话 |
|---|---|---|---|
| 金洪恩电脑 | http://www.goldhuman.com/ | human@goldhuman.com | 010-62551498 |
| 翰林汇软件 | http://www.highly.com.cn/ | highly@highly.com.cn | 010-62978866 |
| 科利华 | http://www.clever.com.cn/ | lidong@clever.com.cn | 800-810-2000 |
| 博彦科技 | http://www.beyondsoft.com.cn/ | loc_info@beyondsoft.com.cn | 010-86280138 |
| 北京鸿达电子 | http://www.homestar.com.cn/ | webmaster@homestar.com.cn | 010-62648344 |
| 麦特立达软件科技 | http://www.edusoft.com.cn/ | market@edusoft.com.cn | 010-62978821-8005 |
| 汉扬天地科技 | http://china.artmctc.com/ | li@artmctc.com | 010-82325566-356 |
| 英业达集团天津公司 | http://www.alm900.com/ | service@alm900.com | 022-27410219 |
| 重庆苦丁香软件 | http://www.lilacsoft.com/ | lilac_support@cpcw.com | 023-63519020 |
| 金山公司 | http://www.kingsoft.net/ | support@kingsoft.net | 010-62524868 |
| 宏佳信息产业 | http://www.jaho.com.cn/ | jahong@public1.guangzhou.gd.cn | 020-87714739-808 |
| 蒲公英教育软件 | http://www.pgy.com.cn/ | sales@pgy.com.cn | 010-62169011 |
| 上海鹏达公司 | http://www.pantosoft.com/ | pantosoft@online.sh.cn | 021-68670897 |
| 百年树人软件 | http://www.srsoft.com.cn/ | srbox@srsoft.com.cn | 010-62624713 |
| 同济无师通 | http://www.tjwst.com.cn/ | contact@tjwst.com.cn | 021-64279697 |
| 上海育碧电脑软件 | http://www.ubisoft.com.cn/ | webmaster@ubisoft.com.cn | 021-58788969 |
| 北京双全天地 | http://www.5500.com.cn/ | service@5500.com.cn | 010-66214100 |
| 爱博赛软件 | http://www.abc-china.com/ | webmaster@abc-china.com | 010-62616252 |
| 外研社 | http://www.silvercd.com/ | support@silvercd.com | 010-68917556 |
| 人民教育出版社 | http://www.pep.com.cn/ | hongy@pep.com.cn | 010-6401663 |

# 十种武器——新世纪酷机推荐

如镜的剑身，映照着我心中熊熊燃烧的仇恨！

此刻站在对面的，正我苦苦追踪数年的仇人。为了那些死在他手下的武林同道，为了报祖传宝物被抢的血海深仇，我长啸一声，一怒拔剑！剑气破空，嗤嗤作响，"铿"声荡过，我的眼前一亮，原来对方的长剑业已出鞘。立时之间，我只觉虎口一麻，长剑几欲脱手，胸中顿感郁闷不已。他退开一步，问道："你是谁？"我的双眼翻滚着怒火："老贼，今日该是你为自己数年的所作所为付出代价的时候了！

我手腕一动，长剑幻出漫天剑影。他苦笑三声，不闪不避，长剑斜斜刺出。也正是这看似平平无奇的一剑，令我的心立时沉入冰窖："为什么，为什么？！为什么我苦练十余寒暑，竟仍不是他的对手？"他那一剑后发先至，把客为主，不但封死了我所有出剑的角度，也令得我的身子不由自主地撞向其剑尖之上。

我又一次被奸商痛宰了……

为了不再被奸商宰割，我耗尽数十载，寻遍江湖，精心收集了失传已久的十种电脑配置武器——

公元2001年6月，十种武器重现江湖……

**晶合实验室**

## 本文导读





# 十种武器之一

## ——网行天下（上）

天气热了，电子市场更热。最近去了一趟中关村，发现电子市场里摩肩接踵，人声鼎沸，好不热闹。据熟识的经销商介绍，一年的装机旺季已经到来，而且最近各种电脑配件纷纷降价，所以市场十分火爆。不过仔细观察之后发现，大多数人都是在询问价格、货比三家，真正下决心要掏钱购买的并不是很多，而且一般都是带着一位“高参”以防上当受骗。我们在和买家聊天中了解到，很多DIYer购买电脑都是家用，但是缺乏必要的硬件常识，或者是停留在纸上谈兵阶段，所以来到市场里普遍感觉是眼花缭乱，不知该从哪里入手。我们经过精挑细选，得出了2款适合家庭上网用户的配置，分低端和高端，给大家详细介绍，相信看完这2款配置，你就不会再犹豫了。

这款配置主要是针对那些经济比较拮据或者不打算在计算机上花费太多预算的用户，追求最高性价比，也就是说虽然尽量在价格上达到最低，但是我们也不打算牺牲性能，比如说主板没有选择板载显卡的产品等。虽然是低端配置，但是性能上却一点也不含糊，也没有明显的瓶颈。当然，装机最讲究的是灵活，我们推荐的配置不一定是最好和最适合你的，只是作为你装机的参考。

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | AMD | Duron 700（散） | 400 |
| 主板 | 微星 | K7T Pro2NL-A | 840 |
| 内存 | HY | PC133 128M | 290 |
| 硬盘 | Maxtor | 金钻六代20.4G | 910 |
| 显卡 | 太阳花 | 幻影S3000 | 550 |
| 显示器 | 三星 | 550S | 1170 |
| 声卡 | 主板自带 | - | - |
| 光驱 | 美达 | 50x | 330 |
| 软驱 | 米苏米 | 1.44M | 110 |
| 机箱 | 金河田 | 8015ATX | 240 |
| 键盘 | Acer | 52v超薄键盘 | 60 |
| 鼠标 | 双飞燕 | 3D | 60 |
| Modem | 全向 | 内置56K（HCF PCI） | 270 |
| 音箱 | 润宝轻骑兵 | Mini1.0 | 120 |
| 总计 | | | 5350 |

选择Duron 700作为这款低端配置的“芯”不是偶然的，AMD追赶Intel的脚步越来越快，毒龙和雷鸟在性能方面不再输给甚至在某些方面已经超过了Intel同一档次的CPU，在处理器市场AMD CPU（毒龙和雷鸟）的占有率不断呈上升趋势。但是作为低端配置，我们更关心的是价格，而Duron 700售价仅400元，试想谁会拒绝又快又便宜的CPU呢？Duron处理器采用0.18微米制程，超微第7代x86核心架构，并加入新一代3D Nows！指令集，前端总线频率为200MHz。值得一提的是大家在购买的时候一定注意风扇要挑好了，Duron的发热量还是比较大的，散热不好的话，在这样的天气里玩游戏可吃不消。配套的主板我们选择了微星K7T Pro2NL-A，它支持ATA100，内建AC'97 Codec，采用AGP 4×显示接口，并且附送Trend PC-cillin和微星PC Alert Ⅲ。最重要的是微星K7T和Duron一起工作十分稳定，性能也很出色，在众多测试中表现上佳。此外，微星K7T内建AC'97音效，节省了声卡的开支；内存的价格经历了前段时间的短暂反弹后又跌落到谷低，128M的现代内存目前价格是270元。现代内存在低端内存市场的占有率非常高，以致人们都习惯于拿它来作为默认的内存报价参照。现代内存虽然价格比较便宜，但是稳定性和兼容性都相当出色，性能也不是很差，不过现在市场上出现了一些打磨或者返修的现代内存，大家购买时一定要多加小心；硬盘是计算机的主存储介质，自然马虎不得。Maxtor的金钻六代系列20.4G采用单碟20.4G技术设计，7200r/m，2M缓存，ATA100接口，平均寻道时间小于8.7ms。金钻六代系列硬盘是Maxtor第一次实现单碟20.4G的技术。大家知道，盘片越少，硬盘的元件就越少、机械复杂度越低，可靠性和稳定性也得以进一步提高。Maxtor的硬盘在全国实行3年联合质保，售后服务一直不错，购买Maxtor的硬盘一般都没有后顾之忧。金钻六代系列硬盘工作起来噪音比较小，虽然还不如IBM的安静，但是总的来说已经很优秀了，发热量控制得也比较好。20.4G的容量虽然称不上“海量”，但是足够你装几十个老少皆宜的游戏和工具，再拷上一大堆MP3，几部电影，还不够吗？虽然TNT2系列已显老态，但是作为家庭用户而言，显卡的主要作用无非是看影碟和玩游戏，没有必要去追赶潮流。现在显卡的升级速度比CPU还快，价格当然也一落千丈，不过对于低端用户，现在最超值的要算TNT2 Pro，它足以使你在玩现在流行的3D游戏时不至于脸红耳热，至于一般的图形处理也绰绰有余。幻影S3000板载32M显存，采用nVIDIA TNT2 Pro芯片，完全符合PC98、PC99的要求，能提供完整专业级的OpenGL ICD驱动，以及全屏3D加速和高达30帧/s的DVD回放效果，而且太阳花的牌子也不错；一般来说，显示器是一款配置中资金投入最大的部分，而且也是人和电脑打交道最直接的媒介，所以选择一款好的显示器对用户而言也至关重要。虽然目前17英寸显示器价位已经相当合理，但是出于性价比的考虑，我们还是没有给这款低端配置配17英寸显示器。三星550S的主要参数如下：水平点距0.24mm，带宽80MHz，Invar荫罩，偏转90°，静态聚焦，水平扫描频率30-61kHz，垂直

扫描频率50-120Hz，在最大分辨率1024×768下可以达到75Hz的垂直扫描频率，通过MPR-Ⅱ认证，TCO99认证是可选项。对于一般用户，显示器的选择范围应该是比较广的，目前市场上的显示器价格都比较合理，而且显示器相对其他配件来说假货比较少一些，质量一般来说都还可以接受。购买的时候要注意不要轻信厂商宣传的所谓最大分辨率，如果达不到75Hz以上的刷新速度是没有任何意义的。然后仔细观察显示器有没有明显的物理缺陷，是否存在明显的偏色和几何变形等。一般来说没有这些问题的显示器，足够支持到机器淘汰的那一天了。

光驱发展到现在已经很成熟，技术上提高的余地已经不大了。值得一说的是其读盘速度，50×的产品已经上市一段时间了，很多DIYer比较倾向高速光驱，应该说这是一个误区，50×已经基本上达到光驱速度的极限，再进一步提高的空间已经不多了。其实，在实际使用中，光驱的标定速度是根本达不到的，在拷贝文件的时候，50×光驱平均有30×就不错了，在放VCD的时候就更慢了，只有1×！应该说明的是光驱的标定速度是该光驱读取光盘最外圈数据时得到的最高速度，而且光驱在高速读取数据的时候往往纠错力和稳定性会有一定程度的下降，现在不是有些光驱专门设置了降速按钮吗？美达50×平均寻道时间80ms，128k缓存，数据传输率3900-7500kB/s，采用美达最新技术CSS（对等三悬浮系统）及美达独特的防尘技术，可以降低噪音、震动，增强光驱的读盘能力，延长使用寿命；它采用独特的防尘静音技术，Loader实现一次性铸胶；选用静音马达并在机壳及面板等多处加装了专用的防尘吸音海棉，使光驱内部完全与外界隔离，彻底做到防尘；通过IBM风沙实验防尘设计，有效减少故障发生几率，延长了光驱的寿命，更有效地抑制了噪音的产生及扩散。这样的一款光驱，售价330元，是很有亲和力的。

很多低端用户往往出于价格考虑，喜欢在键盘和鼠标上节约开支。说来好笑，有一次我在电子市场里看到一位用户花了1个小时时间砍价，终于买到了30块钱的键盘+鼠标！其实这几十块钱没有必要节省，鼠标和键盘是计算机的主要输入设备，如果质量不好更换麻烦不说，耽误工作甚至带来身体上的疾病那就得不偿失了。Acer 52v采用超薄型设计，PCBA板采用COB技术，手感好，弹性十足，声音小而清脆；紫色PS/2接头，符合最新PC99要求；后盖使用高硬度钢板，坚固耐用；键字使用激光最新技术刻蚀，永不磨损；平均无故障工作时间100 000小时。A4 Tech生产的双飞燕系列鼠标应该是性价比最高的产品，相信国内用户用得最多的一定是双飞燕2D。我们推荐双飞燕3D，它采用双键单滚轮机械式设计，精度为520dpi，接口为PS/2，滚轮在上网卷动网页的时候真的很方便，说不定天长日久，节约的网费就足以弥补双飞燕3D和2D的价差了。但是双飞燕鼠标的假货实在太多，购买的时候一定要注意揭开防伪标签，打电话验明是正品后再购买。

既然是家庭上网配置，当然少不了Modem。对于国内用户来说，通过电话拨号还是主要的上网方式。我们建议大家使用国内厂商生产的Modem，像实达、全向等，这些Modem都专门针对国内线路作过优化，使用起来比较稳定，速度也很快，价格也比较具有竞争力。全向HCF内置56K Modem采用Rockwell芯片，应用Rockwell Softk56技术，对国内的线路优化得很好，一旦和ISP建立连接之后就极少掉线。

考虑到价格和AC97不尽人意的效果，我们没有给这款配置选择好音箱，不仅仅是好马要配好鞍。想象一下，如果你的音箱把蹩脚的声卡（当然AC97还不算是很蹩脚，但是严格地说还算不上是声卡）发出的失真音清清楚楚表现出来的话……所以我们给大家推荐润宝轻骑兵Mini1.0。这款音箱看名字就知道一定比较精致，小巧玲珑的箱体既显得精巧别致，又可充分节约宝贵的桌面空间。Mini1.0采用优质木箱结构，同时内置了中、低音扬声器和高音扬声器，音质优美，解析力强。在电路、扬声器单元的设计和选择上极好地解决了磁干扰及磁泄漏，从而保证音箱达到全防磁效果，即使将音箱放置于计算机显示器或电视机附近，也可确保无任何屏幕抖动和串色等磁干扰现象，并且有两种颜色可选。它的放大器额定输出功率为5w×2，放大器总谐波失真≤2%，系统总谐波失真≤4%，信噪比≤35dB，扬声器直流阻抗为8Ω（±15%），采用软球顶高音低音扬声器单元，使用3″纸盆低音。这样的一款音箱，已经很对得起主板整合的AC97声效啦！

## 十种武器之二

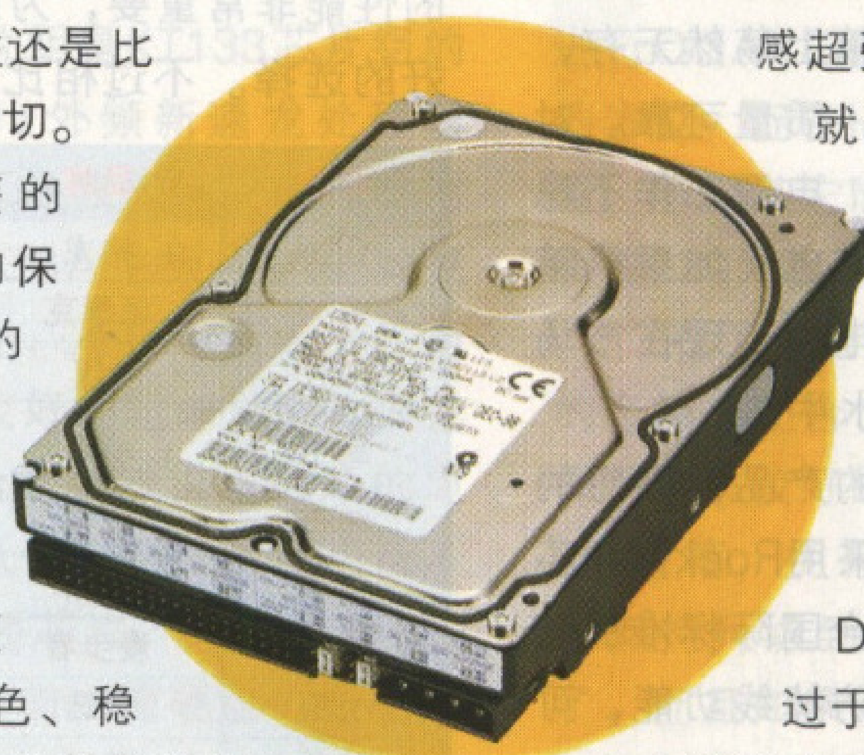
### ——网行天下（下）

很多人一定觉得高端配置是最好配的，只管照着最贵的抓就可以了，这样想就大错特错了，一件漂亮

的上衣和一条漂亮的裤子穿在一起未必就可以得到一套漂亮的衣装。计算机也是如此，讲究配件间的搭配，并且高端用户也不仅仅看重性能，也在乎性价比的，毕竟谁都希望每一分投资都可以得到充足的回报。基于这个考虑，这款高端配置里出现了一些不太像“高端”的配置，想知道为什么吗？请往下看。

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | Intel | PⅢ 800EB（Socket370 256k，盒） | 1400 |
| 主板 | 华硕 | CUSL2-C（无声卡） | 1060 |
| 内存 | Kingmax | 128M（PC-150） | 780 |
| 硬盘 | IBM | 腾龙Ⅲ代 40G（60GXP） | 1330 |
| 显卡 | ATI | RADEON 32MB DDR | 1650 |
| 显示器 | ADI | MicroScan G710 | 3280 |
| 声卡 | 创新 | Sound Blaster Live! Platinum 5.1 | 750 |
| 光驱 | 宏基 | 50 x | 360 |
| 软驱 | Sony | 1.44M | 120 |
| DVD | 华硕 | 8 x | 630 |
| 机箱 | 金河田 | ATX-9950网神 | 630 |
| 键盘 | 罗技 | “网际枪手” | 300 |
| 鼠标 | 罗技 | 银貂 | 320 |
| Modem | 联想 | 射雕56k外置 | 560 |
| 音箱 | 漫步者 | R501T | 620 |
| 摄像头 | 罗技 | 快看轻松版 | 800 |
| 合计 | | | 14590 |

给这款高端配置选择PⅢ 800EB（Socket370 256k盒）作处理器一定让很多人惊讶，因为现在PⅢ 1G的价格已经降到2000元以下，而且同频雷鸟的性能也在PⅢ之上。但是选择PⅢ 800EB的理由也很充分，因为现在计算机的瓶颈并不在处理器上，并且1G的CPU使用起来感觉并没有多么快（我的办公用机就是PⅢ 1G），更多的是一种概念上的满足，没有必要多花几百块钱。选择Intel的产品是因为PⅢ及其配套主板的稳定性和兼容性还是比雷鸟的好一点，毕竟稳定压倒一切。值得注意的是最好选择盒装的CPU，不仅是为了得到质量上的保证，而且是因为原装风扇出色的散热性能（一些评测文章认为原装风扇并不好，我们认为另有原因）；815E、815EP芯片组无疑是PⅢ的最佳搭档，华硕主板一向以用料大方，性能出色、稳定著称。这款CUSL2-C（无声卡）采用Intel 815EP芯片组，支持ATA100、AGP4×，性能出色，工作稳定；并且没有集成声卡，避免了重复投资，因为高端用户会毫不犹豫地屏蔽主板整合声卡的；KingMax PC150采用Tiny-BGA封装，6层PCB基板，可以在CL=3下稳定工作到150MHz，在133MHz下工作更是得心应手，号称内存中的法拉利，价格也不是很贵。作为高端配置当然要256M，本来是要配单条，可惜市场上缺货；IBM硬盘是高端用户的首选，它工作的时候噪音小，速度很快，而且为每一款硬盘都专门设计，加上先进的数据保护技术，性能十分稳定。这款腾龙Ⅲ代40G单碟20G，7200r/m，2M缓存，平均寻道时间8.5ms，采用ATA100接口；选择ATI的RADEON想必也出乎许多人的意料，如今硬件的发展已经走到了软件的前面，主流显卡速度上都足以满足玩家的要求了，眼光挑剔的玩家开始把目光集中到了游戏画质上，选择RADEON算是一种理性回归吧。nVIDIA的显卡已经占领了大部分显卡市场，虽然说它的显卡游戏速度飞快，雷管驱动威力无穷，更新换代的速度更是超越了摩尔定律，但是在画质上一直不尽人意。ATI RADEON 32MB DDR有着完美的画质（尤其是3D画质）和32位真彩的出色性能，并且加入ATI最新的Hyper-Z技术，32MB DDRam显存，支持微软新版的DirectX 8.0，还支持OpenGL的功能，内建MPEG解压缩芯片，可提供DVD播放硬件解压缩功能以及HDTV等数字规格的影像格式；显示器我们选了ADI G710，它采用SONY FD-Trinitron显像管，专门针对图像凹陷做了补偿，是真正的物理纯平，拥有0.24mm超精细点距，202.5MHz的带宽，可以在1600×1200的分辨率下达到75Hz的刷新率，并通过了目前最严格的TCO99认证，真正物有所值！



我们给这款高端用户产品配备了一套优秀的家庭影音设备，声卡选择创新Sound Blaster Live! Platinum 5.1，这是一款真正的5.1声卡，支持6声道，音质十分清晰纯正，而且价格也还不是很贵。和这块声卡相配套的音箱，我们选择了漫步者R501T，它用料很大方，是全木质的5.1系统。低音系统采用独特的地面增压设计，浑厚而不失明丽，力度感超强，这一点从它低音炮硕大的个头中就可以看出来；中音很宽，音场感很好，没有失真，没有音染；高音很透明，但是不刺耳。R501T在真实还原声音方面做得很出色，在《辐射》战略版中可以很清晰地听到风呼啸着卷起黄沙、子弹打在石头上等很细致的声音。相比较而言，创新的DTT3500虽然音质更纯，但是由于创新过于追求纯净，所以一些很细微的声音都被当作“噪音”处理掉了，而且很重要的是这两款音箱有将近3000元的价差！有这么酷的音响当然要好好体验一下家庭影院的魅力，没有DVD自然是遗憾，所以我们又给大家推出了华硕8×-DVD。它的数据传输率为4530-10800kB/s，缓存为256k，平均寻道时间为110ms，性能相当出色，工作起来也很稳定。传统的光驱还是必不可少，这款宏基50×采用数

位伺服控制系统，提供信号自动增益及补偿，读盘能力相当出色，噪音比较低，性能也很稳定。它还采用惰性吸震板以及双重悬吊的动态吸震系统，高速读盘，稳定可靠，全钢机芯保证光驱数据读取，同时最大程度减少机械老化。




高端用户想必会更加追求工作的舒适，所以输入设备我们都选择了罗技的产品。罗技的“网际抢手”键盘有着完美的触感，它采用圆弧造型和标准字键位置，按键反应迅速且安静，蓝色的弧形手掌垫板完全符合人体工学的设计，拆卸起来也很简单。值得一提的是“网际抢手”还附送iTouch软件，功能相当强大，可以设定键位来启动Windows关机功能，直接关机或将系统置于待机状态，以及播放多媒体的时候方便的调节功能，还可以提供网页浏览、网上购物、收发邮件以及启动程序的快捷键。“网际抢手”充分体现了罗技在输入设备领域的强大信心，提供了业界独有的3年保修服务，要知道一般键盘的保修期只有3个月！罗技银貂采用PS/2接口，机械构造，采用了全新的造型及特殊“滚轮按键”（Wheel Button）设计，加上左侧的第四按键提供的更多功能，配合罗技强大的驱动程序，可以使你在工作、上网的时候更加得心应手。这款鼠标的外型比较特殊，但是完全符合人体工程学原理，使用一段时间就会适应了。

机箱是电脑的身躯，也马虎不得。一款好的机箱应该具有足够的安装空间，良好的散热环境，美观大方的造型以及足够的强度和一个优良的电源。看看金河田ATX-9950<网神>吧，它就是这样的一款机箱。金河田系列机箱在市场上比较常见，质量还算不错，低端产品钢板比较薄的毛病在这款机箱上荡然无存，采用的电源都是通过长城认证的产品，质量可靠。对于机箱采购，大家一定不要忽视电源，电源工作不稳定或者功率不足会给系统带来严重的隐患。如果机箱原配的电源质量不佳，可以单独配置电源，现在市场上质量比较好的电源有世纪之星、大水牛等。

Modem我们还是挑选国内厂商的产品，联想的射雕应该是国内网虫们的至爱了。它采用Rockwell芯片，使用Fireware升级方式，不仅符合国际标准的V.90传输速度，更特有专为国人设计的防掉线功能，可以自始至终保障上网畅通无阻。联想的射雕还具有强大的语音传输功能，支持语音/数据/传真，符合世界标准V.90&K56Flex、V.34/V.32bis/V.32/V.22bis/V.22等协议，并与BELL212A/103等协议兼容，还支持ITU-T V.17、V.29、V.27、V.21及EIA class2协议。传真的收发速度可达14.4kbps，上传极速为33.6kbps，下载极速为56kbps（在国内使用163拨号上网在比较理想的状况下可以达到54k左右的速度），自动侦测终端机的速度可高达115.2kbps，通讯中可作流程控制及速度缓冲以减少断讯几率。此外，射雕还具备语音答录，以及语音4段微调功能。

作为高端用户，想必不会满足于枯燥的文字聊天，我们给这款配置添加了罗技快看轻松版摄像头。它采用USB接口，可以提供每秒超过15帧（Up to 15 fps）影像速度，图像清晰；它还具有可变焦镜头，支持352×288分辨率。主要应用于桌面视频电话会议（NetMeeting），动态Web，视频电子邮件Video Mail，影像采集。可惜的是现在国内网络状况还不够理想，限制了它的应用，在拨号上网的情况下使用摄像头效果还不是很好，主要的应用集中在视频电子邮件和简单的视频采集上。不过，在不用考虑网络速度的局域网中，使用效果确实很出色，要想在广域网上应用还是等ADSL普及吧！

## 十种武器之三

### ——玩“勿”丧志（上）

目前AMD的新速龙和钻龙处理器的性价比确实非常高，不但价格便宜，而且性能也十分出色，在相同频率下钻龙和新速龙的浮点和整数性能全面超越了PⅢ处理器，Intel向来自豪的浮点性能也被打败了。由于我们今天的配置主要针对游戏用户，因此处理器的性能非常重要，为此AMD处理器当然是我们当前最好的选择。不过相比新速龙处理器，钻龙有以下几个

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | 钻龙 | 750 | 420 |
| 主板 | 硕泰克 | 75KAV | 960 |
| 内存 | HY | PC133 128MB | 310 |
| 显卡 | 承启 | GeForce2 MX RIA2（32MB SDRAM 5ns） | 700 |
| 硬盘 | 迈拓 | 星钻一代20G | 770 |
| 声卡 | 创新 | PCI128D | 220 |
| 音箱 | 漫步者 | 301T | 250 |
| 机箱 | 自选 | - | 200 |
| 键盘 | 普通 | - | 50 |
| 鼠标 | 双飞燕 | 3D | 50 |
| Modem | 内置式 | PCI 56k | 120 |
| 光驱 | Acer | 52 x | 390 |
| 显示器 | 厦华 | 太平公主 17ZF | 1980 |
| 软驱 | Sony | 1.44M | 110 |
| 手柄 | 创新 | 眼镜蛇 | 130 |
| 总计 | | | 6660 |

更加适合游戏平台的优点。首先：我们知道钻龙同新速龙之间的唯一差距就是L2缓存大小，而L2缓存容量的大小主要影响商业应用处理的能力，一般来说游戏性能最主要受处理器浮点性能所影响（就像早先同频的Celeron处理器在游戏中的性能不会落后于PⅡ处理器一样）。所以可以延伸为钻龙处理器在同频下游戏性能和新速龙类似。第二：目前新速龙处理器同钻龙处理器之间的差价还比较大，在低端游戏平台解决方案中，选择钻龙处理器当然是最好的。在这套配置中，我们选择了钻龙750处理器，这款CPU虽然是目前能够买到的最便宜的钻龙处理器，但性能却一点都不差，同更高频率的钻龙850之间的性能差距最多也就5%左右，所以我们不必为了提高一点性能而花费更多的钱。



既然CPU选择了AMD的，那么主板当然选择能够发挥其最佳性能的产品啦。目前能够配合AMD处理器的芯片组无非几种：VIA KT133/KT133A、AMD 760、Ali MAGli 1、SiS 730S、VIA KM133。不过其中AMD 760和ALi Magli 1芯片组只能支持DDR内存，而且比较少见，因此不属于选择之列。而SiS 730S、VIA KM133芯片组都是整合主板，整合的显示单元性能不尽人意，再加上我们搭建的是游戏平台，所以这类也不考虑在内。最后剩下的就是VIA KT133/KT133A芯片组了。KT133A芯片组是KT133芯片组的增强版本，正式支持133MHz外频新速龙处理器（KT133芯片组不支持），所以是我们优先考虑的对象。而在最近上市的众多KT133A主板中，硕泰克75KAV是性价比最高的产品之一，不但有良好的性能表现，而且非常稳定，拥有比较好的超频性能。该主板采用了3相独立供电，可以给系统提供更纯净的电流，另外一个好处就是可以降低供电系统的发热量。75KAV也采用了流行的686B南桥芯片，支持ATA/100硬盘传输协议，可以充分发挥目前主流硬盘的性能。

虽然目前市面上的HY内存条大都出自一些小厂生产，很少见到原厂的（价格很贵），但是性能倒也是可圈可点，对于普通应用来说是绰绰有余了。选择内存的时候需要注意的就是必须选择颗粒编号相同，且生产日期比较新的产品，因为目前很多内存条都是翻修产品或者二手的，因此购买的时候需要进行仔细鉴别。

在游戏配置中，显示卡的地位显得很重要，在这里我们选择的是承启GeForce2 MX RIA2。这款显示卡采用了三星5ns的SDRAM作为显存。相对于公版设计的6ns显存，应该具有非常优秀的超频能力，从一般情况来说该卡显存可以超频到210MHz以上。GeForce2 MX虽然是GeForce2中的入门产品，但是同样拥有两条独立的渲染通道，加上支持硬件T&L引擎，高达2.6GHz的显存带宽，应付现在大多数游戏绰绰有余，特别是对其进行超频以后，性能有了很大提高。另外，这款产品的价格也非常不错，700元就可以轻松搞定，真的是物超所值。

硬盘我们选择了性能最高的5400r/m的的星钻一代，拥有2M缓存，虽然价格比西捷U5硬盘高了一些，但是性能却高出一些。有些用户可能会认为我们选择20G的硬盘可能容量小了一些，我们应该知道对于目前普通的用户来说，20G作为存储媒介应该已经足够了，不必要追求过大的容量。当然选择IBM的40GV也不错，它采用了同75GXP类似的玻璃盘片，性能同星钻一代类似，不过价格稍微贵了一点。

声卡我们选择了性价比非常高的创新PCI128数码版。对于Creative这块金字招牌，大家都已经非常熟悉了，PCI128数码版是其面向中低档用户的产品，支持4声道输出，并且支持EAX环境音效。EAX环境音效对于游戏用户来说是非常有用的东西，当打开支持EAX音效的游戏后我们就可以感受到游戏的真正效果了。当进行QUAKE Ⅲ游戏的时候，我们可以准确找到敌人的方位；而在Half-Life中也可以迅速找到敌人所在位置，听到其它NPC的声音。这样强大的功能，我们只需要220元就可以轻松搞定，就显得非常超值了。

有了一块比较好的声卡，当然需要一个比较理想的音箱来配合，从而达到比较好的效果。因此我们选择了音质较好的漫步者301T北美版，这是一款标准的2.1音箱，拥有非常好的音质和很宽的音域范围，而且支持升级到4.1音箱，对于游戏用户来说是足够了，而且如果以后有钱的话可以升级为4.1。

目前17”显示器已经成为主流，随着各厂商纷纷推出产品，价格也非常便宜了。而最近出现的纯平显示器降价风潮，让我们有了更大的选择余地。最近纯平显示器的价格更低了，比普通的17”显示器也贵不了多少。由于是游戏用户，当然需要更好的显示效果，采用一款质优价廉的纯平显示器成为我们的首要选择目标。目前市场上厦华的“太平公主”是个不错

的选择，它是目前性价比较高的国产17"纯平显示器。"太平公主"采用了三星丹娜纯平显像管，拥有高达175MHz的带宽，最大分辨率可以达到1600×1200@65Hz；该显示器支持宽电压，可以使用90-264v之间的任何电压；另外该显示器控制采用了单键飞梭OSD控制键，支持多种几何调节、摩尔纹消除、色温调节等功能。它的消磁键还直接做在了显示器面板上，方便用户使用。由此可见，"太平公主"显示器在相对较低的价位上达到了中高端显示器的性能参数，可谓是非常超值。大家看腻了国外厂商的产品，难得使用一款国产的显示器感觉也不错。（具体情况大家可以参考第9期杂志上的评测文章）

键盘，鼠标可以自由选择，但是考虑到我们主要是进行游戏，一款手感好的鼠标是非常重要的。当进行如QUAKEⅢ和Delta Force等游戏的时候，一款操控性能优秀的鼠标在游戏中就可以体现出其价值了。我建议选择的是双飞燕3D+鼠标，它的价格不贵，只有50元，手感却相当出色，自带滚轮不但具有网页翻页的功能，也可以在游戏中控制人物的前进和后退，所以当然是首选啦。选择键盘最关键的也是手感，Acer的52V超薄键盘就是一款比较出色的产品，性价比非常高。

游戏手柄是游戏平台的标准配置，创新的"眼镜蛇"手柄拥有6个可以编程的按键和6个控制键，虽然功能不是最多，但对于游戏爱好者来说这些应该足够了，无论是三维游戏，还是模拟格斗，都可以轻松应付。

## 十种武器之四
### ——玩"物"丧志（下）

1GHz的新速龙可是好东西呀，想想去年的这个时候1G的速龙处理器刚刚推出，大家想象一下当时GHz的处理器是个什么概念呀，几乎是所有人的梦想。不过现在这种配置我们也可以简单地拥有了。1GHz的新速龙在当前看来还是非常快的（除了P4处理器，但它的价格实在是不敢恭维），无论是游戏、设计还是其它工作都可以轻松搞定，从目前的价格来看也不是显得很贵，比PⅢ800还要便宜，不过性能却比后者高出很多。由于采用了更好的处理器，当然与其配合的主板也非常重要了，否则无法发挥其性能优势。Iwill的KK266主板可以说是KT133A芯片组中的"个中高手"，不但性能出众（可以完全发挥处理器的性能），而且还拥有更加丰富的超频能力，另外这款主板是目前唯一号称真正支持1.5GHz频率以上处理器的，有了这种好东西，日后的升级也就更加轻松了。

内存是关系到性能发挥的重要组成部分，对于极端的游戏用户来说，128M可能显得稍微少了一些，于是256M内存也就成为我们的必选产品了。这里我们选择了KingMax的内存，之所以要选择，不但因为其稳定的性能和出色的表现，还因为其超频能力和性价比较其它品牌内存更高一些。（注意：VIA芯片组的主板都可以支持单条256M的内存，如果你选择了Intel的芯片组，单条256M就只能识别为128M，所以如果采用Intel的主板，内存选择要注意这个问题，选择2条128M的内存就可以了。）

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | AMD | 新速龙1G | 1200 |
| 主板 | Iwill | KK266 | 1050 |
| 内存 | KingMax | PC133 256MB | 820 |
| 显卡 | AT | RADEON DDR 64M | 2500 |
| 硬盘 | IBM | 75GXP 30G | 1040 |
| 声卡 | 创新 | SB Live! 数码5.1 | 780 |
| 音箱 | 创新 | DTT2200 | 1350 |
| 机箱 | 自选 | 300W电源 | 350 |
| 键盘 | Acer | 52V | 75 |
| 鼠标 | 罗技 | 动感旋雕 | 240 |
| Modem | 实达 | 网星外置 | 530 |
| 光驱 | Acer | 50x | 390元 |
| DVD | 昂达 | 12x | 777元 |
| 显示器 | CTX | PR711F | 3350 |
| 软驱 | Sony | 1.44M | 110 |
| 手柄 | 罗技 | 力回振天盾 | 420 |
| 摇杆 | PS | 飞行摇杆 | 150 |
| 总计 | | | 15132 |

显示卡我们则选择目前游戏图形效果最好的产品——ATI RADEON DDR 64M（由于GeForce3目前的价格还是太贵，而且真正支持它的游戏几乎没有，另外还存在一些BUG，因此我们没有把它考虑在内），RADEON DDR 64M采用8块三星5.5ns 128位DDR SDRAM内存，可以提供更高的显存带宽。我们知道RADEON的表情引擎支持的特效远远多于GeForce 2系列产品，另外拥有ATI独特的Haper-Z技术，使得其在32位色下的表现同16位色没有太大的速度损耗。RADEON DDR 64M还带有视频采集回放等其它附加功能，虽然2600的售价是稍微高了一点，但比起性能类似的GeForce2 Ultra来说还是便宜了很多。

硬盘当然要选择性能更好的产品了，IBM的75GXP是我们的首选，不但性能优秀，而且噪音控制得非常不错。其内置的2M缓存对于提高硬盘整体性能也起到了很大作用。由于75GXP的单碟容量是15G，选择30G的产品正好是其最能发挥性能的容量（如果是46G以上的产品，会用到更多的碟片，这将

会严重影响寻道时间。2个盘片的产品是目前硬盘技术中最成熟的了，所以是我们的首选）。当然选择迈拓的金钻6代40G也非常超值，但是个人认为迈拓产品的噪音控制还是没有IBM的好。

没办法，声卡还是得选择老大哥创新公司的产品，SB Live!数码5.1版属于SB Live!数码版的升级版本。其基本性能与数码版相同，模拟输出音质可以达到96db的信噪比，支持4声道输出，同时具备了数字输出功能。当然除了这些，最主要的就是它增加了软件5.1声道的解码功能，这样我们就可以通过声卡直接听到5.1解码后的声音了，这在欣赏DVD的时候就感觉非常舒服了。

当然采用了更好的声卡，音箱的选择也就显得要求更高了，我们选择了创新DDT2200数码音箱，配合SB Live!5.1数码版的强大功能，使你的电脑在声音处理上达到完美。在玩游戏中你可以体会到EAX环境音效的真实感觉。而在播放DVD的时候，这套电脑给你带来影院级效果的震撼简直觉得太舒服了。




去年底的时候罗技推出了一款动感旋貂，无论从外型或者是性能上都是无可挑剔，采用了先进的激光定位系统，也就是说我们无需再为鼠标只能在平面上使用而懊恼了。这款鼠标使用时的手感非常出色，能够同时适合左右手使用，这样不但可以在游戏中运用自由，而且在其它处理特别是网页浏览的时候感到方便。鼠标的驱动程序也是非常出色，可以随意定义滚轮按钮的作用，这在游戏中是个非常有用的功能。价格虽然贵了一些，但还是物有所值。

由于目前游戏的容量越来越大，今后一定会推出采用DVD碟片作为媒介的游戏，加上目前DVD影碟也越来越多，选择一个DVD光驱也就成了我们必须考虑的问题。昂达最新推出的12× DVD光驱是一个不错的选择，首先，12速的DVD对于目前来说已经非常足够了（看DVD碟片1×就够了），而且这款产品没有区码限制，扩大了我们选择碟片的余地，

至于显示器，当然是选择性能更加出色的17″产品，从目前市场上的产品来看，CTX PR711F应该是我们的首选。可能国内的用户对CTX这个品牌还比较陌生，它是台湾知名的显示器和投影仪制造厂商——中强电子推出的产品。中强显示器一向以其出类拔萃的质量在显示器界享有美誉，虽然它没有美格、三菱、SONY的产品知名度高，但是它一向是行内人士眼中的绝对精品，在欧美有着很大的影响力。PR711F采用了索尼平面特丽珑（FD Trinitron）显像管，可视面积达到16英寸，0.24mm点距；具有202.5MHz带宽，在85Hz的刷新率下可以上到1280×1024的解析度，而在不计刷新率的理论情况下，最高支持的解析度为1600×1200；内置4口USB HUB，是绝对顶级的17英寸显示器。该显示器的显示效果非常优秀，图像清晰，边缘聚焦效果良好，与屏幕中心的效果差别极小，对比度和亮度也很高。如此顶级的产品，当然是最好的选择。随着纯平显示器的降价，CTX也不得不降价，这对我们来说显得非常有利。这款顶级的17″产品已经从原来的4800元降到了现在的3350元，并且产地依旧是泰国，所以品质不用怀疑，当你使用过这款产品后就会觉得一切都是值得的。：）

对于超级游戏用户来说，游戏手柄的好坏可非常重要哦，所以我们选择了罗技力回振天盾，其操纵性对于大多数游戏可说是应付自如。这款产品在握把处加装马达，能应游戏情况的需要，适时发出震动（例如在赛车游戏中，当赛车的油门启动、加速时，手把就会发出轻微震动；而在车辆相互碰撞时，手把则会更强烈地发出震动效果，让玩家有亲身体验的感觉）。同时面板上也设计了2个迷你摇杆与9个编程按键，让玩家不论要玩格斗、赛车或其它游戏都能得心应手。手柄的节流阀也是一个非常好的设计，玩家在玩模拟飞行或赛车游戏中，可以将它设定为加、减速功能。这款产品在去年刚推出的时候价格高达1000大元，不过现在才420元（是不是觉得很超值？）。即使有了力回震天盾，在飞行模拟游戏中也显得不是太好操纵，作为超级玩家的你，选择一个飞行摇杆也很必需，PS飞行摇杆其实就是用在PS游戏机上的，通过改装可以应用在电脑上。PS飞行摇杆的最大特点就是手感非常舒适，即使连续进行数小时“飞行”后，手不会感觉到酸痛，另外售价也很便宜哦！

以上两款配置都是为游戏迷们所准备的。前面的一款可以说是当前游戏所要求的基本配置，对于市面上的游戏都能运行良好；而后一套配置方案则是为手头比较宽裕，同时对游戏效果有着执着追求的发烧友们准备的。当然，具体情况还是需要用户自己斟酌，希望这篇东西能够给你一个参考。

# 十种武器之五

## ——"声声"不息（上）

专业电脑音响系统总是很昂贵的，怎样才能让平民大众也用得起电脑音乐录制系统呢，我尝试着做这方面的配置，不过又想马儿好又要马儿不吃草，真的很难。本来我想用创新的Live！加创新的MIDI键盘来组成一套电脑录音系统，但是一想到这样的配置推出来可能会有无数的烂西红柿飞过来，为了我的人身安全还是打消了这个念头。对于创新的Live！来说，它用于娱乐方面的效果没话说，不过对于专业录音，简直是不入流的产品。而那个创新的MIDI键盘更像是小朋友的玩具。我并不是说创新的东西不好，如果不是用于音乐制作，创新的MIDI键盘还是很好玩的。于是我翻遍了各种资料，想找一块便宜（价格在千元左右）又好用（数模转换精度20位）的录音卡，结果发现世界上还没生产出这种产品。没办法还得用MAYA这块目前性价比最高的录音卡，呵呵，如果没有MAYA我该怎么办？



为了稳定还是选择了Intel平台，在CPU的选择上，PⅢ 667EB是采用133MHz外频的PⅢ中主频最低的，也算是能代表主流的性能了；主板采用了技嘉的GA-60XM7E-1；由于采用了815E芯片组，集成了显卡，因此可以省掉一块显卡的钱而把声卡配置的好一些，今后如有需要还可以另外扩充显卡。虽然还有其它更加便宜的815E主板，不过主板的选择关系到整个系统的稳定性，技嘉的这款815E主板的稳定性相当出色。

最近硬盘价格开始大幅下降，希捷U5 40G以低廉的价格和良好的性能成为主流机型硬盘的首选。此外，大家还可以考虑IBM的40GV或迈拓的星钻一代40G，性价比也同样很出色哦！KingMax PC150是市场上超频性能最好的内存之一。PⅢ 667EB使用133MHz外频，如果想在CL2的情况下稳定使用的话，最好使用性能较好的内存，除了KingMax PC150之外，大家还可以选择Apacer PC133(PC150)；Acer 50×是一款比较有争议的产品，对其性能的好坏向来是褒贬不一，估计还是跟生产批次有关，最近一批的产品从各方面的反馈信息来看还是不错的。另外，Acer也是更新光驱FirmWare最勤快的厂商之一；不久前美格率先在全国范围内刮起了降价风暴，其17"平面直角主打型号XJ770从2299元降至1899元，以美格的品质和这么低的价格，我们没有理由不推荐它。

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | Intel | PⅢ 667EB | 980 |
| 主板 | 技嘉 | GA-60XM7E-1 | 1150 |
| 内存 | KingMax | PC150 128M | 450 |
| 硬盘 | 希捷 | U5 40G | 910 |
| 显卡 | 硕泰克 | 5ns MX翡翠版 | 700 |
| 显示器 | 美格 | XJ770 | 1899 |
| 光驱 | Acer | 50 x | 380 |
| 软驱 | 三星 | 1.44M | 110 |
| 机箱 | 爱国者 | ATX | 240 |
| 键盘 | 普通 | 键盘 | 50 |
| 鼠标 | 普通 | 鼠标 | 25 |
| Modem | 金网霸 | 56k内置 | 140 |
| 声卡 | EGO-SYS | MAYA音频卡 | - |
| 音源 | YAMAHA | MU15专业XG音源 | - |
| MIDI键盘 | FATAR | 专业MIDI键盘CMK-49 | - |
| 以上3个套件的价格约为 | | | 5000 |
| 音箱 | 惠威 | M-200高保真多媒体音箱 | 1000 |
| 合计 | | | 13034 |

声卡采用了韩国EGO-SYS公司的MAYA音频卡：32bit PCI卡，20bit数转模，18bit模转数，最高采样48kHz，2进2出音频接口，一个麦克风输入，带幻相供电，一个S/PDIF数字接口，CD-ROM接口，MIDI子卡接口。EGO-SYStems是一个专做各类接口的公司，在质量、技术等方面与大名鼎鼎的MIDIMAN不相上下。专业声卡的性能不是娱乐级声卡所能代替的，对于很多喜欢在电脑上听听音乐，玩玩游戏，甚至做一点音乐的编辑，创新的系列声卡都可以满足需要。但是对于专业的录音工作室来说，只有像MAYA这样的声卡才能满足需求。

**MAYA的特性：**

★ 它具有一对模拟输出口和一对模拟输入口。MAYA的线路输入是标准的-10dBV非平衡RCA接口。

★ 高质量的带有幻相电源的话筒前置放大输入口。

★ 20bit的S/PDIF光纤数字输出口及CD IN。

★ 独创驱动程序EWDM，能够支持ASIO 2.0，MME，DirectSound，GSIF以及他们独创的GIGAWIRE技术。

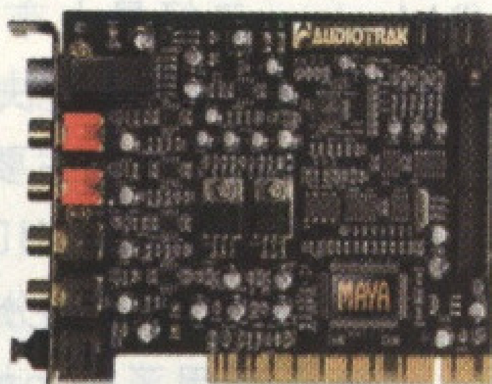
★ 无DSP芯片，不要环绕声效果，不搞多路输入输出，也不捆绑应用程序软件。

专业的音乐制作当然少不了音源，这里我同样选用了YAMAHA的MU15专业XG音源。

YAMAHA MU15的特征请参见专业电脑录音系统部分。

MIDI键盘采用了FATAR专业MIDI键盘CMK-49，它具有以下特点：
* 37键标准合成器键盘
* 力度响应
* MIDI输出接口（发送MIDI通道1）
* 外接9VDC 500mA电源插口
* 带LED指示灯的电源开关
* 随机附送2米电脑声卡MIDI线
* 体积：23.6"×5.9"×3.14"，重4.2磅
* 7种时尚颜色可供选择

音箱采用了惠威的M-200高保真多媒体音箱，虽然比起专业的监听音箱来说，差得还太远，不过它是电脑多媒体音箱中设计比较出色的一款：1″高音单元采用德国天然纤维球顶振膜，屏蔽式的高性能钕铁硼磁体，液冷却，大功率耐高温铝合金盆架音圈；5″低音单元为高强度/阻尼材料振膜，双磁体全耦合屏蔽式防磁结构，长冲程设计。加上惠威公司多年HI-FI音箱的设计经验，使M-200一推出就受到了业内的瞩目。作为一款千元级的有源音箱来说，它的音质已经无可挑剔了，所以在我这套廉价的电脑录音系统中，选择了M-200作为声音回放。



由于价格的限制，在配置上我有所精减，首先是去掉了AGP显卡，而直接采用815E的内置显卡，这样虽然会损失一部分图形性能，不过可以把更多的精力用于声卡的选购上。另外，也没有配置刻录机，有条件的朋友最好还是搭配一台CD-RW。CPU选择了PⅢ 667，性能并不算差，已经可以满足大多数的应用；而在声卡的选择上，我还是把MAYA作为首选，没办法，谁叫它的性价比如此好呢；在MIDI键盘的选择上稍微差了一些，不过还是采用了FATAR的专业键盘；音源采用了较好的YAMAHA MU15专业XG音源。由于我在声音子系统的选择上没有省银子，所以这个配置用于专业录音系统还是相当棒的。整套系统的价格不到14000元，性价比很不错，推荐那些想尝试自己制作音乐的朋友选购。

# 十种武器之六
## ——“声声”不息（下）

今天要向大家推荐的一款配置是用于专业录音工作室的电脑，主要是针对一些音乐制作人士和一些音乐发烧友的。这些人是音乐产生的源泉和动力，我们听到的很多音乐都出自于他们手中，当然现在技术先进了，你也可以去尝试一下音乐录制。

以前录音主要是依赖于录音棚，而随着技术的进步特别是电脑技术的发展，专业的音乐工作室已经可以完成很多以往需要在录音棚里才能完成的工作，降低了录音的成本，也使很多个人音乐创作成为可能。在专业录音工作室里，我们可以充分利用声卡、专业音源和MIDI键盘，再加上功能强大的MIDI软件和专业的音源可以产生无数的音色，生成的多轨音频信息在PC上完成非线性编辑和合成，最终制作成CD。正因为如此，专业声卡强调的是音质的纯正，更高的信噪比，以及对专业MIDI音色软件和标准的支持程度等。下面就说明一下电脑制作音乐的优点。



**1.非线性（Non-Linear）**

在电脑数码录音系统内，每条声轨的数码资料均存放在一个数码声音文档内。电脑可非线性（Non-Linear）地在声轨上的任何位置读取数据和编辑其内容，这跟传统的录音带的线性（Linear）存取方式十分不同。线性的存取方式不但效率低，而且很难准确地在声带上找到所需的数据。在电脑数码录音系统内，我们可随时要求电脑即时读取或重播数码声档内任何部分的数据，这比起录音带来说实在方便得多。

**2.非破坏性（Non-Distructive）**

电脑数码录音系统的所有编辑功能都是非破坏性（Non-Distructive）的，因为各种数据的修改和删除均在电脑的内存中发生，我们只要把修改后的数据存到另外一个数码声档内，就不会影响到原来声档文件的内容；而录音带的编辑却是破坏性的（Distructive），因为如果我们更改声带上任何数据，便会即时破坏了原来的数据，取而代之的是新的数据，只要稍一不慎，便可能把花了数个星期心血才完成的工作破坏掉，前功尽弃！

**3.绝无失真（NoLost）**

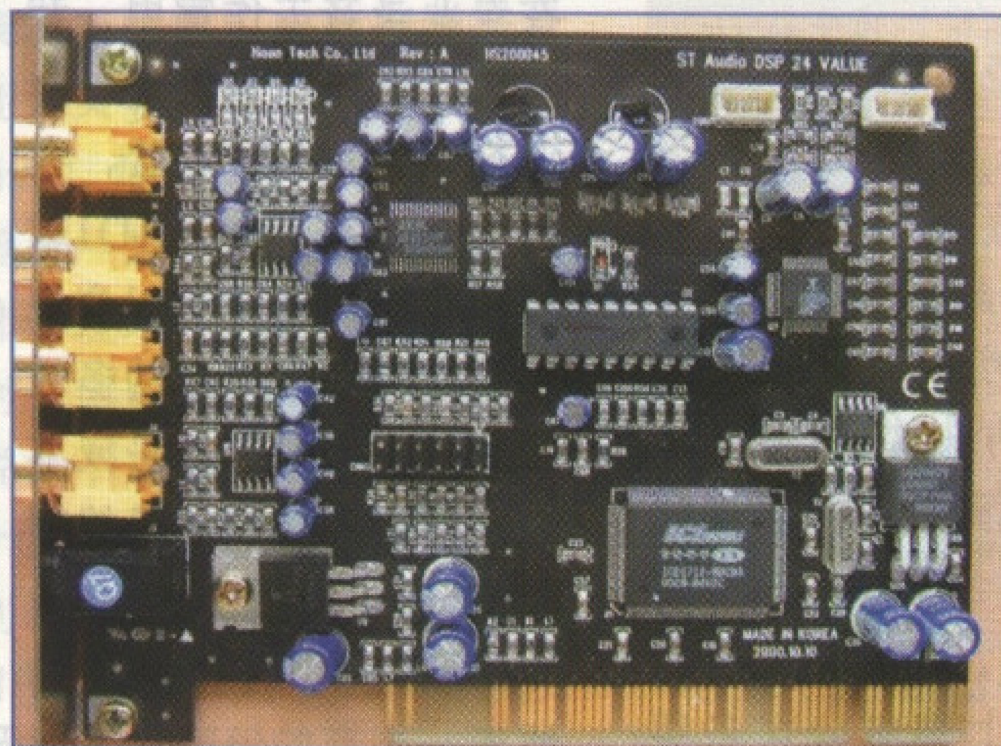
因电脑数码录音系统是以数码方式来储存数据的，所以不论任何编辑、混音、合并、声效等功能都是把各声码数据重新计算的结果。所以即使经过多次复制、合并也不会有失真的情况发生；而录音带却是以模拟（Analog）的方式来储存数据的，所以如果经过多次复制、合并之后便会因为磁场的减弱而有失真的情况出现。

**4.传递方便(EasyTransfer)**

我们可十分容易地通过Internet把完成的数码声档文件传送到世界各地进行再加工或播放;而录音带却没有这种方便,我们必须以邮寄或速递等方式才可传递到其他地方,费时费事!

**5.数据储存(Storage)**

已完成的数码声档文件可存入各种不同的高储存量媒体(如:MO、CD、DVD、JAZ等)内作永久储存;而录音带却很容易受到外来的天然因素(如:高温、潮湿、磁场、氧化、灰尘等)影响而有所损毁,不利长时间储存。



如果使用传统的录音机来做录音工作,我们只可用耳朵来监听录音带的效果,难免会产生偏差。当我们需要编辑、剪接和重组声带的各部分时,便会发生很多问题;数字音乐最大的好处是把只可听到的声音变成可以看见的东西。通过电脑的帮助便可很准确和容易地完成以前可能需要一星期才可完成的工作,极大提高了生产效率,再加上各种专业软件所提供的各种专业编辑、混音、声效、音频分析等功能,更是传统录音机所无法相比的。可以预见,在未来几年内,电脑数码录音/编辑系统将会渐渐取代录音室内的传统录音机。下面我就尝试着配置一套专业的电脑录音系统。

CPU选择了PⅢ 800EB,实际上AMD的Athlon性价比更高一些,不过出于兼容性方面的考虑,特别是这台电脑主要是用于音乐制作,稳定性是首先要考虑的,所以我选择了Intel的系统;联想的这款815EP主板屡获殊荣,拥有联想独创的多项专利技术,其中包括联想在2000年Comdex展会上成功发布的第九大Easy技术——"BootEasy",可以加快系统的启动速度。更重要的是,最近它刚刚把价格从950元调整为898元。

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格(元) |
|---|---|---|---|
| CPU | Intel | PⅢ 800EB | 1410 |
| 主板 | 联想 | SX2EP | 898 |
| 内存 | Apacer | PC133 256M | 640 |
| 硬盘 | IBM | 75GXP 46G | 1320 |
| 显卡 | 硕泰克 | 5ns MX翡翠版 | 700 |
| 显示器 | 美格 | 786FD | 2699 |
| 光驱 | Acer | 8432IA CD-RW | 988 |
| 软驱 | 三星 | 1.44M | 110 |
| 机箱 | 爱国者 | ATX | 240 |
| 键盘 | 美上美 | 键盘、鼠标套件 | 110 |
| 鼠标 | 美上美 | 键盘、鼠标套件 | – |
| Modem | 全向 | 三代2000 | 550 |
| 声卡 | Soundtrack | Audio DSP24 Value+光纤子卡+MIDI扩展卡 | 约2500 |
| MIDI键盘 | Roland | A-33 MIDI主控键盘 | 5000 |
| 音源 | YAMAHA | MU15专业XG音源 | 2500 |
| 音箱 | EVENT | PROJECT STUDIO 6专业监听音箱 | 6000 |
| 合计 | | | 25667 |

采用硕泰克的5ns MX显卡是因为它的性价比很高,虽然这是一套主要用于专业录音室的电脑,不过其它方面也不能太差,这块显卡具有目前主流显卡的性能,无论用料和性能都很出色,没有理由不推荐它;硬盘之所以采用IBM 75GXP 46G是因为其出色的性价比,1320元的售价的确物超所值;内存采用了APAcer的PC133,由于是原厂的内存条,因此稳定性很好,而内存的价格已经很便宜了,所以256MB的容量成了基本的配置。

采用CD-RW可以用来刻写录制好的CD,Acer的8432IA刚刚降入千元以内,成为不错的选择;虽然是用于音乐制作,但显示器也不能用得太差,美格的786FD采用了17"SONY特丽珑管,1024×768的分辨率下刷新率能达到100Hz;全向三代Modem已经是上市一年多的老产品了,特点是连接速率高、下载速度快、稳定而不掉线。

由于此款电脑主要是针对于小型的录音工作室设计的,因此声卡、MIDI键盘、音源和音箱就成了重点,下面把这些设备分几块重点介绍。

声卡采用了Hoontech公司出品的Soundtrack Audio DSP24 Value。在此有必要说明一下,这款产品的开发者Hoontech公司是一著名的韩国专业音频领域生产商,该Soundtrack Audio DSP24 Value就是由其所开发的众多产品之一,面向小型专业音乐工作室。该产品的价格比较低廉,主卡加子卡整套产品公开的报价只有不到200美元。由于其性能不错,价格便宜(相对万元级的声卡而言),现已逐渐打入国内专业市场。

顾名思义,Soundtrack Audio DSP24(后面文中简称DSP24)是一片"24位"的声卡,这是它的重要特性和卖点之一。也许有人会说:才24位?现在不都玩128位的声卡了吗?哈哈,那就是搞错"位"的含义啦。要知道,普通声卡所标称的64位、128位……都是指声卡做MIDI功能时能够合成的复音数,而我们这里说的是声卡的A/D和D/A单元处理用多少个bit来描述音频信号。目前市面上的声卡从不要钱的软声卡到几十元的廉价声卡直至千元的高档声卡都是16位的,一般只支持到48kHz的采样速率。16位以上的声卡只有专业声卡里才能见到,比如MAYA声卡是20

位的，DSP24则是24位的，而且具有96kHz的采样速度，比通常的CD音质到高一个数量级，完全达到了DVD的音质效果。

此卡内带2个独立的混音器，主芯片采用了ENVY24 ICE1712-BBCBA芯片，它是本卡的核心，支持24位数码处理模拟输入和输出信号，可以达到48kHz的模拟音频上限，远远超过人耳20kHz的极限。该芯片负责“输出混音器”，它被独立用于输入和输出音频的录制、混合；卡内另外一个独立的混音器用来实现普通的PC音频多媒体功能，比如Windows音频或者CD音频的回放，这些是透过AC-97 Codec实现的。这片STAC9721是一个18bit的AC-97 Codec，负责A/D和D/A转换，拥有高达95dB的输出动态范围。

由于DSP24本身不带MIDI接口，为了连接MIDI键盘，所以我选用了MIDITRAK2120 MIDI扩展卡。它具有2进2出的MIDI接口；可从电脑内部与声卡连接；提供了完美的MIDI数据传输速度并且不需要附加的中断地址，可以说是和高档声卡的完美组合。

专业的音乐制作当然少不了音源，这里我选用了YAMAHA的MU15专业XG音源。YAMAHA在MIDI音源的造诣相当深厚，也成了MIDI音源的首选。

**YAMAHA MU15的特征**

音源：AWM2（第二代高级波形记忆）
同时最大发音数：32
声部：16个
音色：普通音色共676个　鼓音色总共21套
效果：混响11种，合唱11种，变化43种
演示曲：1首（内置）
控制键，线路输出/耳机，电脑直通接口（TO HOST），MIDI输入、输出
插口和端口，前面板：小三芯耳机插口，大三芯A/D输入口；后面板：2个主输出，2个输入，电脑接口，MIDI接口等
电源：YAMAHA PA-1207或PA3B
体积：0.5U（240×299×44mm）
重量：2.0千克

MIDI键盘采用了专业的Roland A-33 MIDI主控键盘。A-33是将先进的MIDI控制与用户易接触的功能相结合的76键主键盘乐器。这种专业品质的控制器提供了半配重弦击结构，一副MIDI输出口，两个键区及32个用户音色定位。A-33具有以下特性：

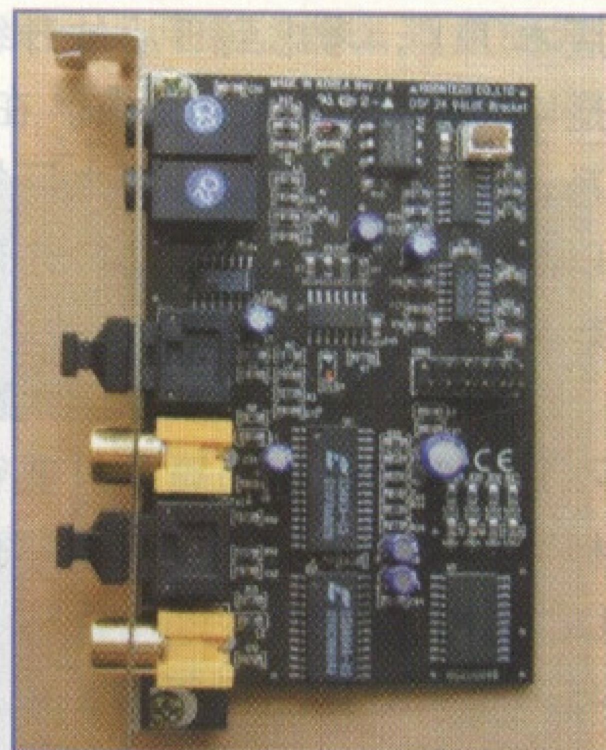
1.专业半配重76音力度键盘

2.2个可选择MIDI输出口，1个MIDI输入，1个MIDI转接

3.2个键区带分隔和重叠方式

4.用于八音度升降的专用按键，+/-2个八度音程升降

5.32个用户音色定位：32预置用于GS音源



专业的录音系统当然不能用普通的多媒体音箱，在这里我选用了EVENT PROJECT STUDIO 6专业监听音箱。

这套系统采用了主流的Intel架构，性能较高。不过重点还在于它的声音子系统上，采用了Roland的专业MIDI键盘和YAMAHA的专业XG音源来制作出你所需要的音乐。同时用MAYA专业录音卡录制真实乐器及人声等，再经过Cakewalk Pro Audio 9.03和Samplitude 2496 V5.5缩混，就可出品自己的作品了，最后通过一对监听级音箱来体验输出效果。整个系统搭配得比较合理，价格控制在26000多元。

## 十种武器之七
### ——有声有影（上）

这是一款家庭影院型配置，虽然现在DVD机已经很便宜了，但有些并不十分富裕的家庭可能更愿意买一台既能供孩子学习又能娱乐的电脑，这也是此款配置的目的，虽然看起来某些配件可能稍微奢侈了一点，但从机器的整体性能方面来考虑的话，恐怕还是有必要的，而且8500元档次的机器也算主流机型，其价格并不昂贵。此款配置并没有一味追求高新产品，而是注重消除系统中的瓶颈问题，并且尽量采用高性价比产品，力求不浪费每一分钱。CPU方面，Duron 800属于低端CPU系列中性价比较好的一款，虽然Duron 700和750的性价比更高，但其性能稍微弱了一点，况且仅仅比800便宜几十元而已。相对于赛扬II来说，还是Duron系列CPU的性价比更高一些，但与Duron相配套的KT133A芯片组在兼容性方面不如Intel的815E/815EP芯片组，所以需要用户有一定解决问题的能力。

为了与Duron配合，主板方面则必须选用KT133或KT133A系列，KT133芯片组仅支持100MHz外频，而Duron和雷鸟系列CPU在不久的将来必然改用133MHz外频（雷鸟系列CPU已经有133MHz外频的

版本了），考虑到日后的升级问题，最好的选择当然是KT133A芯片组主板。在品牌方面则没有太大关系，因为目前这些名牌大厂的产品无论在性能、质量以及做工上就相差无几，大家完全可以根据自己的喜好决定。

既然是用来做DVD回放，那么硬盘方面自然就不用考虑到速度问题，只要够用即可。星钻一代的指标为5400转/分、2MB缓存、单碟容量20G、支持UDMA100，虽然迈拓星钻一代系列硬盘的性能无法与IBM 75GXP系列相比，但其性能完全能够满足一般日常家用的需要，而且其价格比较便宜，40GB的容量仅仅不到千元，属于目前市场上性价比较高的硬盘之一。

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | Duron | 800 | 500 |
| 内存 | KingHorse | PC133 128MB | 380 |
| 硬盘 | 迈拓 | 星钻一代40G | 970 |
| 主板 | 升技 | KT7A | 1060 |
| 显卡 | ATI | RADEON VE | 950 |
| 声卡 | 瑞丽春之颂 | DVD6 PRO | 390 |
| DVD | NEC | 12× | 700 |
| 音箱 | 漫步者 | R501T | 690 |
| 软驱 | SONY | 1.44M | 115 |
| 显示器 | ADI | M700 | 1730 |
| 键盘 | Acer | 52M | 110 |
| 鼠标 | 罗技 | 散包旋貂 | 80 |
| 机箱 | 世纪之星 | 原配电源 | 400 |
| 总计 | | | 8075 |

至于内存，我们没有选用市场上非常常见的兼容现代内存，这种内存虽然价格便宜，但其做工却实在不敢恭维，稳定性、质量等方面都无法使人放心使用，虽然品牌内存价格要比兼容内存贵一点，但为了系统的稳定性，多花这几十元钱还是值得的。KingHorse则是目前常见的品牌内存中做工、质量以及性能等方面都十分不错的一款，推荐大家使用。

显卡方面，我们选择了RADEON VE，这是ATI最新推出的一款RADEON系列产品，与RADEON的不同之处主要在于它支持双头显示，可以连接第二台显示器或电视机。另外，ATI出品的显卡在VCD/DVD回放方面的表现要好过目前市面上大多数显示卡，用来做家庭影院机型的配件再好不过。除了VCD/DVD回放方面的优秀性能，它在游戏方面的表现也很不俗，与GeForce2 MX相比有过之而无不及，尤其是在高分辨率下32位色时的表现，甚至能与GTS相媲美。

既然DVD支持AC-3音效，那我们享受不到的话岂不可惜？而专用的AC-3/DTS解码器又太贵，动辄就是上千大元，并非一般家庭能够消费得起，而SB Live！5.1系列声卡虽然相对便宜一些，但只用来放DVD似乎太过浪费。所以我们最好的选择就是市场上随处可见的FM801声卡，此类声卡均支持AC-3解码，而且价格比较便宜。比较常见的有瑞丽、升技、夜莺等几个品牌，大家完全可以根据自己的喜好购买。

有了支持AC-3解码的声卡，还得有5.1音箱才能充分体现出DVD的环绕效果，创新虽然推出过几款5.1音箱，但其价格均在千元以上，而且其功率偏小，在DVD回放时对爆炸等大动态效果的还原不甚理想。而漫步者推出的这款R501T的低音炮采用了八寸的低音单元，整个低音炮大得能当凳子坐，其震撼效果不同寻常，而且价格相对比较便宜，690元左右。



看DVD，必然要有DVD驱动器，现在DVD驱动器的价格一降再降，已经快要接近普通CD-ROM的价格了，在常见的DVD驱动器中，NEC 12×是性价比较高的一款，由于它采用了双光头设计，因此在读普通CD-ROM盘片和DVD-ROM盘片时会分别切换到各自的光头，这样设计的好处是可以延长光头的寿命，我们也可以放心地用它来读普通CD-ROM盘片而不必担心激光头老化的问题了。

这款配置中并没有选用纯平显示器，原因有二：一是2000元价位的纯平显示器表现并不比同档次的平面直角显示器好，而高档次的纯平显示器价格比较贵；二是既然我们选用了RADEON VE显示卡，那么最好的解决办法是将DVD视频信号输出到电视机上观看，而且显示器和电视机可以同时显示，工作娱乐两不误。这样一来，我们只需要选择一台比较便宜的17寸平面直角显示器就可以了。

其他方面，诸如键盘鼠标机箱电源光驱软驱等配件对DVD回放时的效果就没有什么影响了，大家可以自由挑选，但最好购买档次比较高的，一方面用起来比较舒服（键盘鼠标等都是和使用者密切相关的），另一方面是质量也比较有保障，日后能省去很多不必要的麻烦。

## 十种武器之八
### ——有声有影（下）

这款配置在现在可算豪华阵容了，总计12000余元。主板方面可以在KT133或KT133A两种芯片组中任选其一，但考虑到KT133芯片组仅支持

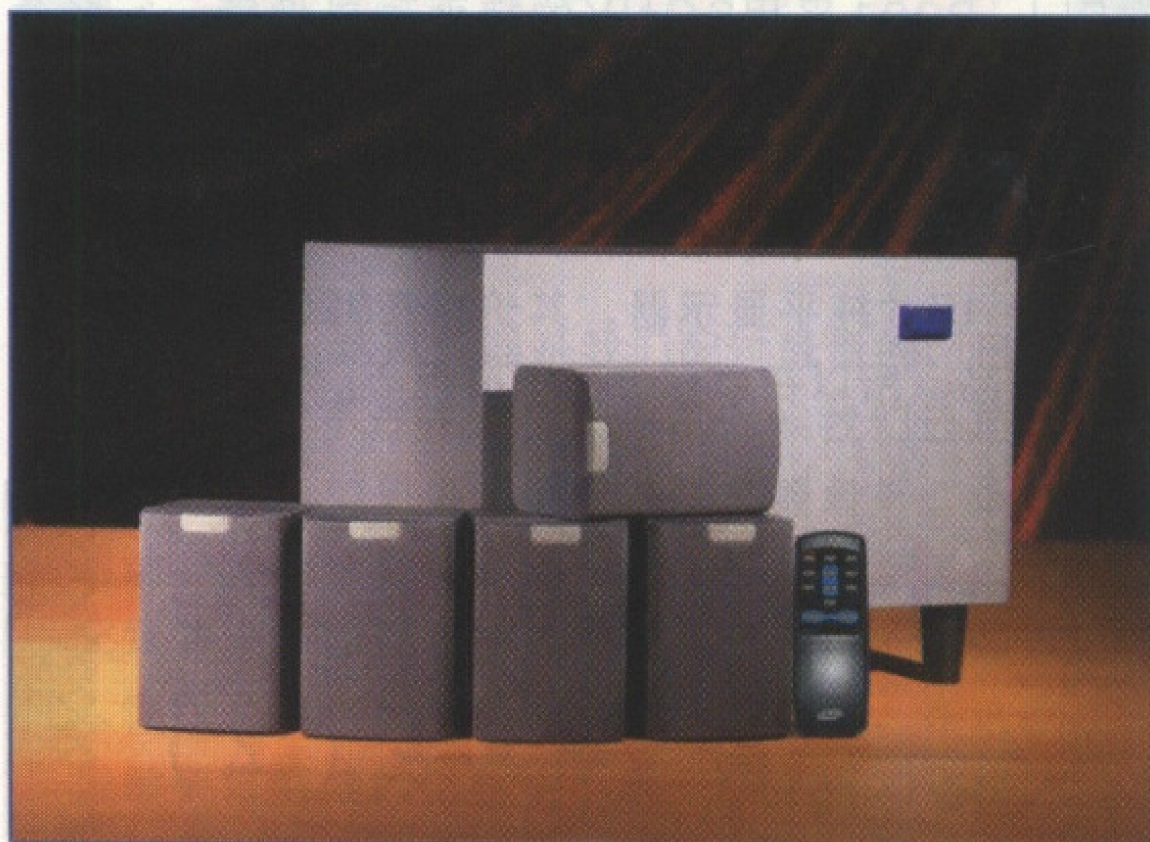
100MHz外频，而Duron和雷鸟系列CPU在不久的将来必然改用133MHz外频（雷鸟系列CPU已经有133MHz外频的版本了），最好的选择当然是KT133A芯片组主板。在品牌方面则没有太大关系，因为目前这些名牌大厂的产品无论在性能、质量以及做工上就相差无几，大家完全可以根据自己的喜好决定。此款配置中我们选用了升技KT7A，另一个推荐型号是Iwill KK266，同样是KT133A芯片组，但与前者的不同之处在于它板载了一块CMI8738声卡芯片，对声音要求不高的朋友可以选则此款产品，能够省下一笔原本用于购买声卡的资金。不过如果选用了KK266的话，由于其板载的CMI8738仅为四声道声卡，所以在看DVD影片的时候就只能选择ProLogic了（只有四声道当然无法实现AC-3），好在与AC-3方式相比，效果相差不太大。

由于KT7A主板上根本没有声卡的相关电路（连AC97也没有，这样可以有效地节省成本），而且在看DVD中音效与画面一样重要，所以我们选用了创新SB LIVE!豪华版5.1，这是SB Live！系列中性价比较高的一款，与数码版相比，主要是多了一个AC-3解码功能，这样一来我们就不必去选择那上千元的外置解码器或同样昂贵的内置解码器的音箱了。现在很多游戏都支持EAX音效，而SB Live！对EAX的支持当然是最好的，目前也有很多非创新系列声卡也都宣称支持EAX，但其效果与SB Live！还是有一定差距。

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | Duron | 800 | 500 |
| 内存 | KingSton | PC133 256MB | 820 |
| 硬盘 | IBM 75GXP | 46G | 1360 |
| 主板 | 升技 | KT7A | 1060 |
| 显卡 | ATI | RADEON LE | 850 |
| 声卡 | 创新 | SB LIVE!豪华版5.1 | 730 |
| 光驱 | Acer | 50x | 380 |
| DVD | NEC | 12x | 700 |
| 音箱 | 漫步者 | R501T | 690 |
| 软驱 | SONY | 1.44M | 115 |
| 显示器 | DELL | P991 | 5000 |
| 键盘 | Acer | 52M | 110 |
| 鼠标 | 罗技 | 散包旋貂 | 80 |
| 机箱 | 世纪之星 | 原配电源 | 400 |
| 总计 | | | 12795 |

内存方面选择了256MB容量，建议大家购买两条128MB的内存。因为单条256MB的内存要比两条128MB的内存贵不少（尤其是品牌内存），而且在某些主板上可能会出问题，两条128MB比较保险。品牌则是大名鼎鼎的KINGSTON，虽然与市场上随处可见的普通现代条相比贵了几十块钱，但无论是做工、品质还是性能等方面都根本不是普通现代内存能比得了的。而且此类内存绝大部分都能运行在133MHz、CAS=2状态下，系统性能比CAS=3时要高不少。

既然这款机型的用途之一是电影，那么硬盘的容量和速度就变得很重要了，电影光盘读盘时间也越来



越长，将光盘做成镜像文件存放在硬盘上，一是可以免去频繁更换光盘的麻烦；二是可以大大加快读取时的速度。不过代价是需要大量硬盘空间存放镜像文件，因此硬盘容量最好在40GB以上。从速度与容量两方面来考虑的话，IBM 75GXP 46G是个不错的选择，另外金钻五代（或六代）40G也可以考虑。

显卡方面，并没有选择现在大红大紫的GeForce2 GTS或GeForce2 MX，因为现在的3D游戏都支持32位色，配置如此之高的机器再用16位色未免太对不起自己的眼睛了，而GeForce2 MX和GeForce2 GTS在高分辨率、32位色下的表现均不如RADEON LE，而且分辨率越高就越明显。另外，在画质方面（主要指3D游戏中），RADEON LE要比nVIDIA系列产品好得多。况且，我们此款配置主要是用来进行DVD回放，兼顾玩一些3D在DVD回放方面恰恰是nVIDIA系列显卡的弱项，也正是ATI系列显卡的强项。

为了完全发挥出这块声卡的性能（DVD回放），我们还得选择一款5.1音箱。看DVD当然是5.1音箱才够爽。和上一款配置相同，我们还是选择了性价比较佳的漫步者R501T。其低音炮采用了八寸的低音单元，所以低音效果表现出色。而且价格在同档次产品中也算比较便宜，690元左右。

在常见的DVD驱动器中，我们也和上一款配置一样选择了NEC 12×产品。在我们使用中，NEC 12×DVD性能表现稳定，无论是读取CD盘片还是DVD影碟效果都非常流畅，这得益于NEC 12×DVD的双光头设计。

此款配置的一个亮点在于选用的DELL P991显示器，虽然现在17寸的纯平显示器铺天盖地，但19寸纯平显示器的价格都还要六七千元甚至更高。那为什么DELL P991仅仅5000元左右就可买到呢？因为这款DELL P991不是面向零售市场的，它只随DELL的整机一起出售，有些公司在订购了DELL的整机之后，

又自行更换了比较便宜的显示器，而将这些19寸纯平廉价出售，这就是DELL P991如此便宜的原因。DELL P991采用SONY的特丽珑显像管，行频达110kHZ，性能不俗，而且是日本SONY原厂生产。不过它的质保只有一年，所以大家最好多考虑一下再动手。如果你觉得P991不太保险的话，可以购买SONY E200，17寸纯平显示器，其价格在3200元左右，由于是正品，所以在质保方面不必担心。

# 十种武器之九

## ——“图”有其表（上）

普通的家庭用户看了我们的图形设计配置单一定会大吃一惊：低端配置都要1万多！是啊，对于图形设计用户来说，他们对很多配件的要求和普通用户是截然不同的。首先，对于他们来说，不管多大的内存都是太小，因为图形设计实在是太耗内存了；其次，图形设计用户对计算机的稳定性要求非常高，想象一下，辛辛苦苦做了一天的工作因为死机而丢失……第三，图形设计配置要求有一块优秀的显卡，一个性能稳定出色的显示器；第四，图形设计配置还要求有一个舒适的键盘，一个流畅而又可以精确定位的鼠标；最后，图形设计配置需要具备移动存储器和一些扫描仪、打印机等外设。其实这些要求还是不能让一个挑剔的图形设计用户感到满意的，我们一起来看看他们是如何挑选计算机的吧！

这款配置主要是针对那些主要用计算机进行图形处理，但是预算又比较紧张的用户。但是尽管如此，考虑到图形处理用户的特殊需求，我们这款配置还是比较“豪华”的，不过请不要忘记，这是低端的图形处理配置。对于图形处理来说，这样的配置算是比较




“基础”也比较全面的，用户具体购买的时候完全可以根据需要增减设备。我们认为，如果在速度上不是特别苛求的话，这款配置足以完成绝大多数的图形处理工作了。完成工作，应该是所有低端用户最大的理想吧！

采用AMD Duron系统是考虑到Duron处理器的执行效能比同频的赛扬高出一截，甚至和PⅢ都有得比较，但是价格又比较贴近低端用户。微星的K7T Pro2NL-A和Duron搭配工作性能出色，稳定性也很好，它采用UDMA100/66/33硬盘接口、

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | AMD | Duron 800(散) | 460 |
| 主板 | 微星 | K7T Pro2NL-A | 840 |
| 内存 | HY | PC133 256M | 540 |
| 硬盘 | Seagate | U5系列40.8G | 860 |
| 显卡 | Matrox | MGA G400/32DH | 1799 |
| 显示器 | 美格 | 786FD | 2699 |
| 声卡 | 主板自带 | – | – |
| 光驱 | 清华同方 | CDD8432 | 989 |
| 软驱 | 米苏米 | 1.44M | 110 |
| 机箱 | 爱国者 | P9910 | 280 |
| 键盘 | 罗技 | 易上手 | 80 |
| 鼠标 | Genius | 旋光眼（PS/2接口） | 198 |
| 音箱 | 漫步者 | R1000TC北美版 | 175 |
| 扫描仪 | Acer | 超薄绿旋风-3300U | 698 |
| 打印机 | Canon | BJC-6500 | 2650 |
| 合计 | | | 12378 |

AGP 4X显示接口，还集成了AC'97 Codec，北桥芯片是KT133VT8363，南桥芯片是VT82C686B，支持EV6 200MHz CPU外部总线和PC133 SDRAM内存，是很实惠的Duron、Athlon平台。256M内存对于图形处理配置来说只能算是勉强够用，用户永远在抱怨计算机太慢，内存太小。现代内存是市场上低端的绝对主流，尽管性能不是很出色，但是稳定性和兼容性十分出色，重要的是价格很便宜。硬盘选用Seagate的ST340823A，它是希捷U5系列，容量40.8G，单碟20.4G，512K缓存，采用Ultra ATA/100接口，尽管转速只有5400rpm，但是性能十分出色，稳定性也很好。对于这套配置来说，硬盘算是比较明显的瓶颈了，但是对于低端用户来说，只要多一点耐心，它还是可以四平八稳地完成工作的。Matrox的显卡一直是“贵族”级的，尽管速度不是很快，但是画质尤其是2D画质独步天下，在nVIDIA横扫市场的今天，Matrox很少降价还击，但是G400还是从市面上消失一段时间了，想要购买它的用户可能要费一点周折。这说明还是有一部分用户是注重图形质量的，当然图形处理用户更是如此。

美格公司在3月份发起了“珑行天下”系列活动，在保证质量和售后服务的前提下，大幅度下调显示器价格，786FD的价格下调了整整800元！不过这款786FD的质量可不含糊，它采用SONY FD

Trinitron（特丽珑）显象管，它有着0.24mm栅距，176MHz的带宽，在最高分辨率1600×1200下刷新率也可以上到65Hz。对于图形设计用户来说，786FD的“黄金眼”技术非常实用，它可以在常态、放大、鲜明、暖色、金色画质中任意选择一种，适应不同的环境需要。786FD通过了TCO99认证，它的“单键飞梭”技术使得显示器的调节非常方便，可以调节的选项也非常的丰富。不过在测试中我们发现786FD的个体差异还是比较大的，选购的时候一定要注意比较。注意挑选的话，786FD作为低端图形处理的显示器已经够用了。

图形处理用户经常要进行一些大的数据传送，对于低端用户来说移动硬盘过于昂贵和娇弱，软盘容量又远远不能满足要求，所以光盘成了比较理想的移动存储介质。由于刻录机厂商也看准时机进一步下调刻录机价格，我们给这款低端配置带上了刻录机，并用它来实现普通的光驱功能（尽管这样做效果不是很好）。清华同方的CDD8432N采用Enhanced IDE/ATAPI接口，2M数据缓存，具有8速写，4速复写，32速读的功能，支持整盘刻写、轨道刻写、增量刻写、多段刻写的浇录方式。它采用密封防尘仓门设计，可以有效地防止灰尘进入刻录机内部，浇录采用ROPC最优激光功率控制，刻盘成功率很高。CDD8432N的资源占用率比较高，噪音比较大，寻道时间也略高于标称值，不过它的纠错性能很强，稳定性很出色，此外CDD8432N还随机附送超级豪杰音乐工作室、世界音乐大师经典名曲100首，附加价值比较大。

鼠标鼠标我们选择了Genius的旋光眼（PS/2转接），很多人看了这个鼠标可能会觉得奇怪，为什么要选择PS/2接口呢？看看配置清单，扫描仪和打印机都是USB接口，虽然是完全热拔插，但是容易带来接口老化的问题，还好这款USB鼠标带有PS/2转接头。旋光眼是光电鼠标，采用三键加滚轮设计，有厂商专门设计的驱动，使用起来格外平滑。尽管是低端用户，我们还是配了一个爱国者P9910机箱，它自带CCEE长城认证电源，这款配置的外设可不少，要是电源功率不够工作起来就容易引起不稳定。

处于图形处理用户对输入、输出的特殊要求，我们给低端图形处理机型也配了扫描仪和打印机。Acer 340U采用USB接口，光学分辨率为300×600dpi，最大支持分辨率9600x9600dpi和A4画面，采用A.C.E.先进彩色增强技术，能呈现48位彩色，和Acer自行设计的驱动核心配合使用，从高光到低光还原得都比较真实。Canon的BJC-6500是采用USB接口的彩色喷墨打印机，可以实现1440×720dpi的分辨率和六色照片打印，采用独有的照片优化技术，打印图像细致完美。

# 十种武器之十

## ——“图”有其表（下）

老实说，这款机器是我们配过最贵的，已经将近40000元了！不过在选择配件的时候我们还是颇花了一番心思的，如果每一样配件都按照最好、最贵的来抓的话，恐怕价格还要翻两番。但是不管怎么看，这款配置各个方面都已经接近完美了，功能之强大全面让人惊叹，也许出于一种对完美的热爱，在这款并不是很需要好音响的机器里出现了DTT3500这样的“奢侈”配件，算是好马配好鞍吧！由于这套系统里好东西实在太多，我们只能挑选一些经典配件简要给大家介绍了。

对于图形处理用户苛刻的要求，P4或者双CPU是比较好的解决方案，考虑到成本以及这套系统的瓶颈，我们选择了AMD Thunderbird 1GHz。它基于SocketA架构，采用0.18微米技术制造，拥有266MHz的前端总线，使用AMD3D Now！多媒体优化指令集，执行效率非常高。华硕主板以做工精良，性能稳定著称，这款A7V-M使用VIA KT133芯片组，microATX架构，AGP 4×图形接口，是AMD Thunderbird 1GHz的天生伴侣。为了解决散热问题，我们特地挑选了清华华天的九州风神AE-050作为CPU风扇，它的散热片用料大方，风扇叶片设计合理，风扇转速(RPM±10%) 4000r/m±10%，可以支持Thunderbird最高至1.2GMHz。对于高端的图形处

| 设备 | 品牌 | 型号 | 价格（元） |
|---|---|---|---|
| CPU | AMD | Thunderbird 1GHz | 1180 |
| 风扇 | 清华华天 | 九州风神AE-050 | 800 |
| 主板 | 华硕 | A7V-M | 1030 |
| 内存 | Kingmax | 256M（PC 150）x2 | 1640 |
| 硬盘 | IBM | DDYS-333640LC（SCSI硬盘） | 3600 |
| SCSI控制卡 | 建邦 | DC-390F | 800 |
| 显卡 | 艾尔莎 | GLoria II（64MB SDRAM） | 8500 |
| 显示器 | SONY | CPD G400 | 7400 |
| 声卡 | 创新 | Sound Blaster Live! Platinum 5.1 | 750 |
| 移动存储器 | 富士通 | MO机（外置） | 3080 |
| 软驱 | 三星 | 1.44M | 110 |
| 机箱 | AOpen | KF45 | 320 |
| 电源 | 大水牛 | BUFFOLA | 280 |
| 键盘 | 罗技 | “网际抢手” | 300 |
| 鼠标 | 罗技 | 土星 | 330 |
| 音箱 | 创新 | DTT3500 Digital | 3600 |
| 扫描仪 | Epson | Perfection 1200U | 2480 |
| 打印机 | EPSON | Stylus Photo 875DC | 3480 |
| 合计 | | | 39680 |

理，512M内存必不可少，KingMax PC-150性能和兼容性十分出色（建议购买1.2以上版本），可以在CL=3设置下稳定运行在150MHz的系统外频下，2条内存刚好填满主板的内存插槽。其实，大多数的图形处理系统之所以在工作时候表现不尽如人意，完全是因为系统存在瓶颈，往往是CPU和内存的数据堆积在硬盘外等待写入，也就是说，系统不是处理慢，而是存储慢。IBM DDYS-333640LC的加入就是为了解决这个问题，DDYS-333640LC属IBM鲨鱼系列80针接口SCSI硬盘，容量为33.6GB，转速达到了10020RPM，平均寻道时间6.8毫秒，拥有4M的缓存，最大外部传输率达到160M。配合建邦DC-390FSCSI卡使用，相信你的系统一定运行如飞！显卡是这套系统中花费最大的，我们选择了艾尔莎的GLoria II，8500元啊！没办法，谁叫这是高端图形处理系统呢？ELSA GLoria II 才是真正的专业图形处理专用显卡，具有强大的高阶CAD、视图、动画和数字化运算的3D绘图性能。其出色的驱动程序ELSA WINmanSuite为使用者提供友好的工具，为专业的绘图应用程式提供OpenGL驱动优化，提供AutoCAD 2000/R14，3D Studio MAX R3和MAX/VIZ2.x专业驱动。GLoria II 拥有64M显存，显卡支持的最高分辨率可以达到2048×1536象素，刷新85Hz。这么好的显卡当然要选个好显示器，相信SONY一定是高端用户的挚爱，这款CPD G400采用SONY FD Trinitron(r)显像管，拥有0.24的精细栅距，230MHz的带宽，可以在1600×1280的分辨率下达到85HZ的刷新率。CPD G400显示的图象通透性、饱和性和细腻性都十分出色，还通过了最严格的TCO99认证，相信足以满足高端用户挑剔的眼光了。

这款高端配置的移动存储器也比较前卫，挑选了富士通的外置MO机。MO是磁光盘(Magneto-Optical Disk)的简称，它是传统磁盘技术与光技术结合的产物，它能让用户在看似传统的3.5英寸或5.25英寸的盘片上存储百兆甚至数千兆的数据（一般的盘片大约有250M左右）。使用MO做移动存储设备有很多的优点：首先它的盘片可重写超过一百万次，几乎可以说能无限次使用；其次MO盘片寿命期限超过年30年，因此存储在MO盘片里的数据最少能保存30年不被丢失；第三，MO盘片遵守ISO国际标准，可保证不同盘片供应商数据交换的稳定；第四，MO盘片体积跟3.5"软盘片相似，很小巧，容易携带。最后MO盘片防磁、防潮、防高低温、防震、防尘能力均很强，能保证数据在较恶劣环境下不被丢失。

鼠标我们选择了罗技的土星，罗技土星是专业的绘图鼠标，是基于PS/2接口，有3个按键的光电鼠标。它采用罗技电子独家专利的光学感应技术（Marble Sensing Technology），使用时平滑顺手。三键式完美的弧度造型，可以用拇指操控使游标快速、精准的移动。当然，如果指望在这上面体会游戏带来的快感，您也许会失望的。罗技的网际抢手采用圆弧造形，标准字键位置，蓝色的弧形手掌垫板完全符合人体工学的设计，拆卸起来也很简单，内附的iTouch软件功能相当强大。

扫描仪我选择了EPSON Perfection 1200U专业型彩色平板扫描仪，其使用高速扫描的USB接口，均可适用于PC和MAC，集成微步进驱动技术、动态范围控制技术、高质量感光镜头、同步RGB扫描四项领先技术，图像色彩艳丽、层次丰富。能准确获取原稿细小纹路，放大多次也能让图像保持平滑、清晰的效果，并迅速完成高精度扫描。EPSON Perfection 1200U具有1200dpi光学分辨率，原稿中任何细小局部和微妙变化都能如实地显示到屏幕上。即使微小的文字和细线，也可漂亮地逐一读取。扫描出的图像放大多次，都能保持高质量的图像效果，完全满足你对扫描的要求。

打印机我们选择了最新的EPSON STYLUS PHOTO 875DC彩色喷墨打印机，875DC用4微微升超精微墨滴，为你展现凌越照片的无点打印效果。4微微升超精微墨滴是是875DC画质的保证！其墨滴直径不足发丝的六分之一，打印的1440dpi高分辨率图像分外纯净细腻，连照片都难以充分表现的皮肤光线变化和高光部分，875DC打印出来也丝毫看不见墨点形成的小颗粒！再配合EPSON独有的智能墨滴变换技术，更确保打印速度与画质同样出色。并且875DC更专为数码相机设置存储卡插槽，可以直接打印数码相机的图片。

结语：凝聚了我数十年心血的十种武器介绍完了，众江湖侠客是否有所收获？欢迎来信告诉我们。同时，如果你寻觅到了更好的武器也别忘了告诉我。

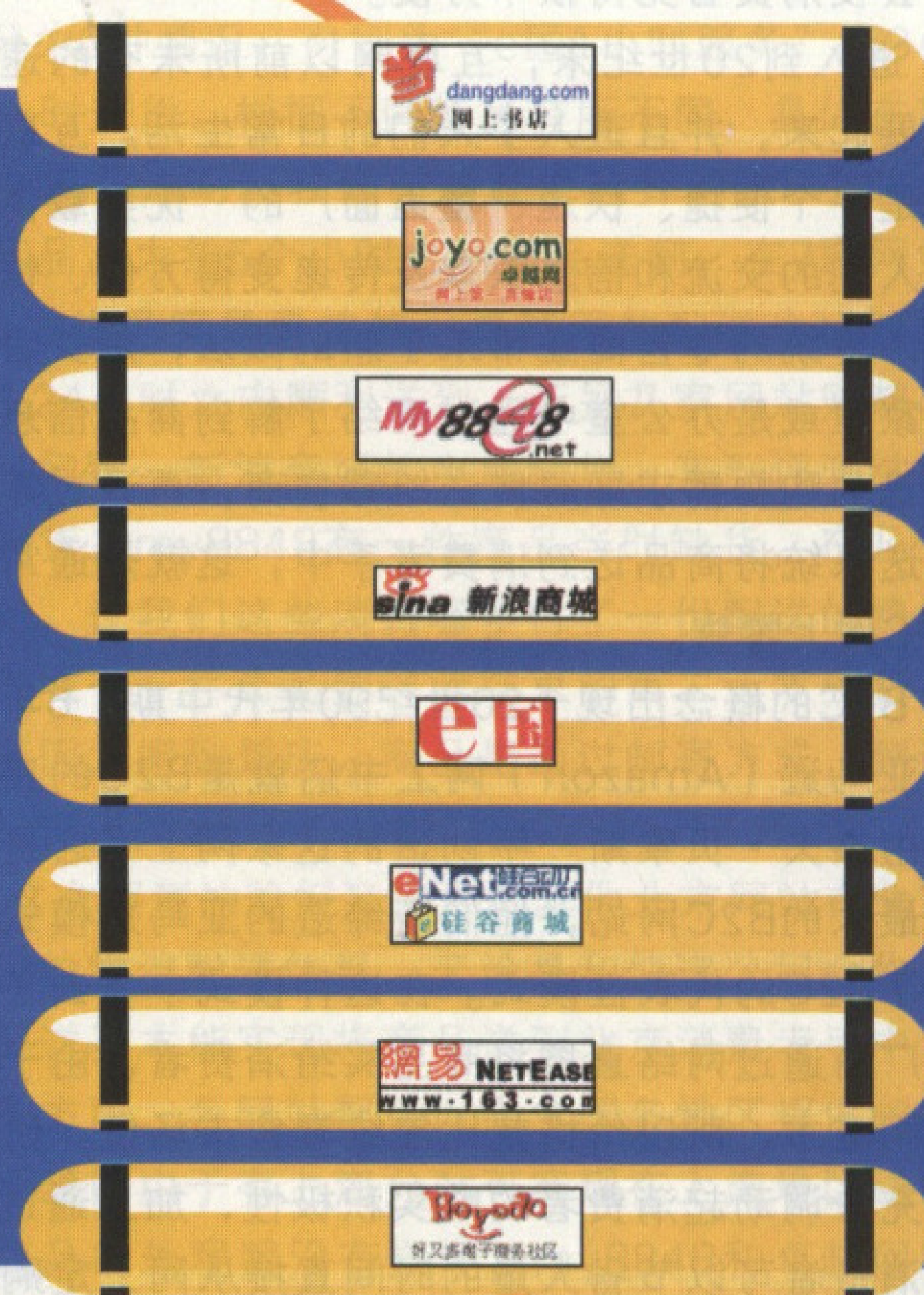


# "B ToC"仅仅是"Buy ThroughCable"吗？

## ——国内知名B2C网站对比研究

晶合实验室






**网络泡沫无可避免地破灭了，极度热闹过后的突然冷清还让人们觉得有些不适应，赚足钞票的投机商心满意足地寻觅起下一个目标，那些迟到的失意者早已开始了例行的抱怨。网络经济在中国，似乎又创造了一个"中国特色"。但是潮退之后，我们欣喜地发现尽管遭遇了很多挫折，网络经济的种子还是留在了中国的大地上，它们中的很多已经深深地融入了网民们的日常生活，劫后余生的B2C网站们便是这样的一个例子。我们认为只有能够真正扎根于百姓生活的网络经济才能够生存和发展，才是真正富有活力的。因此，本期晶合实验室对国内的8家知名B2C网站作了一番粗浅的研究，并希望这些工作能够对B2C网站的发展产生一些促进作用。**

**本文导读**

## 传统的商业零售和B2C

由于社会分工的不同，每个人都有不同的产出。然而人的需求是多样性的，由于这种情况，每个人自身的产出是无法完全满足自身的需求，于是就有了零售商和零售业。传统的商业零售通常由厂商将商品卖给中介商和零售商，再由他们将商品在市场上出售。消费者的购买通常都是在和商店面对面的前提下，选购、付款、取货。这种交易是在双方见面的条件下进行，有较高的可靠性。不过这种形式对于消费者来说，由于商品经过了一层或几层的中间商才进入市场，就造成了成本增加，带来高价的结果。而且消费者只有到商店才能买到商品或是了解到商品的信息，有时会使消费者觉得很不方便。

进入到20世纪末，互联网以前所未有的速度快速发展起来，并且进入了人们的日常生活。互联网实际上是一个便捷、快速、覆盖面广的“优势载体”，它使人们的交流和信息获取及传递变得方便、快捷。它还为传统的零售商业带来了新的做法，消费者可以坐在家里或是办公室中通过网络了解到商品信息，并将自己的购物需求即时传送给零售商，再通过零售商的配送系统将商品送到消费者手中，这就是通常所说的B2C网上零售。

B2C的概念出现于20世纪90年代中期，6年前成立的亚马逊（Amazon）网上书店就是B2C的典型代表。由杰夫·贝索斯一手创造的这家网上书店是目前全球最大的B2C网站，他们所缔造的亚马逊模式已经成为了B2C的代表性模式。在这种模式中省去了中间商，厂商通过网络直接将商品买给消费者，由于省却了中间成本，所以价格就比传统零售市场低。价格低就能充分调动起消费者的购买积极性，加上通过B2C购物消费者可以节省大量的时间直接从网上定购、了解货源和价格信息，于是B2C几乎在一夜之间就变得炙手可热，迅速发展起来。可以说B2C这种模式的发展关键就是低价优势和便捷性，两者相较低价是更吸引消费者的地方。

B2C是电子商务的一种形式，根据消费群的不同，电子商务被区分为几种形态。分别是B2C（Business to Customer）企业对个人；B2B（Business to Business）企业对企业；C2C（Customer to Customer）个人对个人；B2G（Business to Government）企业对政府。在电子商务发展的最初B2C被认为是前景最广、最有潜力的一种模式，可是由于B2C的交易模式中存在着一些弊端，典型的有支付、配送、信用认可等，加上在2000年网络经济泡沫的破碎、纳斯达克的狂跌、网络企业的亏损，人们开始动摇对B2C的信心，在电子商务的前景上开始看好市场广大有利可图的B2B企业市场，今年，随着网络经济市场的调整，个人消费者市场又是目前全球商业市场中被商家看好的，B2C模式又逐渐复兴起来。



## 我国B2C的现况

在我国由于电子商务发展较迟，消费者对B2C模式缺乏了解，加上开始发展的时候正好赶上网络经济大滑坡，一部分B2C网站就成了第一批牺牲者。之后国内B2C网站的发展一直处于低迷状况，无论是消费者或是商家都对B2C普遍不看好，认为B2C会由于信用支付、配送等问题而无法顺利发展。结果注视的目光更多地倾注于B2B模式。

经过了一年多的发展之后，从目前的B2C自身和外界其他条件发展情况来看，我国的B2C终于终于变得很具前途。目前由于网费的下调带来网民数量的大幅增长，内地到互联网的出口带宽也从不足200兆增到2800兆；传统服务业也正在渐渐发展成熟，快递公司从无到有，逐渐形成了以EMS为代表的物流产业；在信用支付和电子支付上，由中国人民银行牵头12家银行共建的中国金融认证中心为电子在线支付的发展奠定了基础；此外由于“货到付款”这种具有中国特色的结算方式的流行歪打正着地解决了网上购物支付的部分信用问题。这些都促使越来越多的网民开始尝试在网上购物。

## 结果分析

翻看2000年的一些对当时惨淡经营的B2C网站的状况或是前景资料分析，很多内容都表明B2C类网站想要做好，赢得市场和消费者，有几个问题必须解决。首先是成本控制。亚马逊模式之所以能被接受，能有所发展，关键在于它省去了中间商成本，以实现低价零售。但是由于网络公司无度的烧钱习惯，加上在时机并没有完全成熟时就开始大规模的经营，导致了国内外的B2C网站包括亚马逊自身都亏损连连。控制成本以低价面对消费零售市场是B2C网站必须实现的。其次是真正实现快速方便的服务优势。如果商品目录庞杂，查找商品信息困难，从开始购物到最终完成认证、在线支付手续不方便；缺乏完善的后台服务，比如物流配送，人们往往需要在一个星期甚至几个星期后才能收到订购的商品。面对这样的情况，分析家认为，在同样的价格，同样的品质情况下网上购物的过程如果很麻烦，人们更愿意去零售商店亲自选购，这样可以挑选，还可以

现买现拿，何苦要选择麻烦的B2C呢？

而我国的电子商务发展较迟，只有短短的一两年。并且它们中的大多数在刚刚出世后不久，就遭受了全球性的网络泡沫经济破灭的打击，逆境求生使中国的B2C经营者们早早尝到了B2C发展之艰难，但是也自己摸索出了经营之路。他们在方便用户、价格、物流和支付上或多或少地都作出了努力。但是这并不能表示他们就做得很完善，我们也不会因此就为他们大唱赞歌。在评测中这些网站无一例外地都表现出了不少不足之处。

在界面，上由门户网站新浪网制作的新浪商城是评测中最让人满意的。首页界面是一个网站留给访问者的第一印象，好的界面对于B2C类网站来说，会让消费者心情舒畅，类同于在现实中购物，有几个人会愿意去商品摆放杂乱无章，店面卫生又差的地方购物呢？新浪网的网站界面做得可圈可点，页面的上部是热门商品，下面是18类商品分区，左边排列着新品榜和折扣榜。整个界面清爽整洁，内容排列有致、图片清晰，给人以较好的视觉效果，登录网站的速度也比较快。my8848、硅谷商城和好又多的界面效果也较让人满意，不过my8848的首页不是购物界面，寻找起来有些麻烦；而卓越网和e国网的首页做得不是很理想，大块图片给人凌乱无序的感觉。当当网上书店的首页主要位置放上了书籍内容介绍，分类列表排在上部和左部，很不合适，有些喧宾夺主。

功能方面各家网站都还算是功能基本齐全，都包括有购物车查询、订单查询、商品搜索等几项基本功能。不过功能完整并不能让消费者满意，缺乏特色功能是它们的通病。新浪商城和my8848两家网站有购物向导，好又多电子商务社区有一个站点购物导航。购物平台在购物流程中的使用都比较方便快捷，选定商品后都可以直接进入购物篮查看，接下去收银台结算，选定付款方式、送货方式并提交订单。

商品搜索引擎各家网站都具备，有几家功能都过于简单，而my8848、卓越网、e国网和好又多则提供了较好的搜索功能。my8848可以商品名称、上市日期、价格范围来搜索；卓越网可以按类别、品名、折扣率、上架时间进行搜索；e国网可以按价格、适用性别、品名、品牌、送货期限等条件进行搜索；好又多可按品名中的关键字、价格范围、商品种类等几个条件来进行搜索。

订单提交确认响应方面各个网站都做得很不错，除e国网以电话形式确认以外，都是以电子邮件形式确认。特别值得一提的是这几家网站都能做到在订单下完后即时确认，让消费者下了订单之后及时知道商家已经知道了自己的采购行动，心中会觉得比较踏实。送货响应时间上表现最为出色的当数e国网。e国送货分为3种情况，分别为“e国1小时服务”和8小时及24小时送货，根据不同商品有所不同，具体在商品信息中都有说明。我们在测试中选择的是8小时内送到的商品，大约5个小时之后商品送到，在7家网站中e国的送货确实是最快的。卓越网的配送也比较好，商品在24小时之内顺利送到。而另几家网站则都出现了一点问题：新浪商城的电扇缺货，直到评测结束也没有到货；my8848有一件商品当时缺货，在几天后才送到，让我们这些消费者多付了一份配送的费用；硅谷商城有一件商品到评测结束的第二天才到货；而好又多因为搬到重庆，商品是通过邮寄方式，到评测结束时仍未寄到。

这次评测的除好又多外的其他北京网站在北京都有自己的物流配送体系，无论是和快递公司合作或是自行配送基本能实现将商品送到北京消费者手中。全国服务方面，各网站都可以向全国各地区提供邮寄服务，卓越网由于有上海分站可实现在上海地区送货上门。商品的外观都没有损坏，my8848和卓越网有附加的专用外包装。

各家网站在用户管理的做法上并无特殊的地方。

## 编辑选择奖：空缺

这次评测中我们一共选择了8家网站，最后对7家网站进行了综合的评价和打分。但经过再三思考之后，我们决定将编辑选择奖空缺起来。当然这并不是说这些网站做得不好。只是离最好还是有一些距离。编辑选择奖应该是评测过程中，各个方面都最为优秀的网站。虽然这次评测的网站可以说都是业界中很热门的，在经营和制作和访问量上都有着不同程度的优势。但是这些网站无一例地都存在着某些缺点，有些还是B2C发展的致命伤。

而我们在这方面也是首次接触，第一次评测难免会出现疏漏。所以，我们决定不作出草率的推荐。

不过没有推荐编辑选择奖，并不表示没有值得推荐的网站。在整个评测过程中，我们觉得my8848和卓越网的综合表现可圈可点。my8848的界面商品搜索功能强，支付方式多样，商品内容齐全，遗憾的是在配送上出现了问题；而卓越网在价格方面具有极大的优势，商品信息完整详细，配送情况也较好，可是网站经营的商品局限于音像制品，而且有些方面表现太一般。



测试结果一览表（分制：5分制）

| 网站名称 | 界面体验 | 购物平台 | 搜索功能 | 响应时间 | 物流配送 | 价格指数 | 用户管理 | 支付方式 | 商品信息 | 售后服务 | 总评 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 新浪商城 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3.8 |
| my8848网上商城 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4.2 |
| 卓越网 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3.9 |
| 当当网上书店 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3.6 |
| e网百姓生活网 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3.9 |
| 硅谷动力 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3.5 |
| 好又多电子商务社区 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 商品未到 | 3.1 |

对于用户注册都要求填写证件号码以确认真实身份，为了便于送货和联系都要求留下详细地址和联系电话，并且都要求必须是注册用户才能进行购物。除了新浪的注册步骤较多比较繁琐外，其他网站的注册都比较便捷。my8848、卓越网、当当书店、e国网都有针对会员的赠送代币、特别折扣和抽奖活动。

目前国内B2C网站主要的支付方式是：邮政汇款和货到付款，特别是货到付款方式在国内十分风行。可是电子商务全使用货到付款是不现实的，本地还可以，外地就不行了，用邮寄又太慢，所以目前国内的12家银行都分别开通了各类网上银行和信用卡线上支付的业务。在这方面my8848在此次评测中超越了其他网站，除支持邮政汇款、货到付款外还和12家银行合作开设了线上支付方式，消费者可使用这12家银行的30多类包括了全国范围和地区性的网上银行和信用卡帐号在my8848实现线上支付。其他各家网站除货到付款、邮局汇款外都局限于工商银行的牡丹卡、中国银行的长城卡、建设银行的太平洋卡和招商银行的一网通。

商品信息是为了便于消费者了解所选购商品的基本资料，帮助消费者选择称心合适的商品。新浪商城、卓越网、当当书店在商品信息的描述上做得较为出众。在新浪商城每件商品的名称、厂商名、价格、简介、功能描述、详细规格等相关内容都被详细地列出；卓越网几乎每张唱片或是影碟都有详细的名称、内容简介、价格、出版公司、相关商品等信息；当当书店的书籍介绍包括有书名、价格、折扣、编辑介绍、内容提要、读者评论等。

一个商店如果能尽量多地提供商品供消费者选择总是件好事。在这方面my8848、e国网和硅谷商城属于内容比较丰富的。my8848属于综合性商城，商品内容涉及电器、通讯用品、食品、日用百货、服装、音像制品、医疗保健品等几十类；e国网主要销售日常用品，共分为食品干货、日用品、鲜花礼品、通讯器材、图书、音像制品、家用电器、运动休闲、家居用品、玩具等几十类；而硅谷商城则提供了国内外上百种品牌几十大类的计算机配件、通讯产品、软件和通讯产品供消费者选择。

在售后服务方面的处理上，本次评测的网站基本令人满意。我们以普通消费者的身份给这几家网站分别去了饿E-mail和电话，了解到如果消费者不满意都可以进行退换货处理，商品维修由网上商城代为处理。但是，在提供商业发票方面，只有my8848随商品一同送来了发票，其他网站都说是要事先说明才提供商业发票，而硅谷商城的配送人员称只有收据，没有发票。

## 体验与评价

### 新浪商城

http://mall.sina.com.cn
售后服务电话：
（010）62630930-3349或3258
售后服务邮件地址：
e-service@staff.sina.com.cn



新浪商城是国内中文门户网站新浪网的网上购物频道，主要是提供网上平台，供商家入驻。商城经营范围包括了计算机配件、家用电器、小家电、通讯产品、数字卡、鲜花礼品、体育用品、书籍、音像制品、服饰、医疗用品、儿童用品、生活类服务。它总部位于北京，其他城市没有分支机构，其他网站除好又多位于重庆同此。

新浪商城整体网站的界面和功能做得较为出色，尤其是网站界面具有较佳的视觉效果。在商品信息列表上，新浪商城充分体现出一个优秀的内容网站的优势，每件商品的具体描述和相关信息都被详细地列出，让消费者能清楚地了解所要选购的产品。

在新浪购物的过程很顺利，我们共订购了1台电风扇和1只礼品娃娃，价格分别为99元和55元，采用的是货到付款的支付方式。礼品娃娃在次日送到，可是电风扇直到评测结束仍未收到。在订货后的第3天我们拨打了新浪商城服务电话询问电扇的情况，工作人员告知我们已经通知电扇厂家发货，表示将帮我们查询。在这方面，我们觉得新浪商城比较令人失望，虽然有一件商品在24小时之内送到，可是另一张订单直到评测结束还未送到，把订单交给厂商就不管了，没能为消费者服务到底。

新浪商城的价格比较适中，基本等同于零售市场

# 评测组织方法

## 评测目的及描述

由于越来越多B2C网站的出现，B2C这一电子商务模式已渐渐进入了大众的生活中，人们对电子商务已经开始接受，越来越多的网络使用者都曾经试图在网上进行购物或是已经有过在网上购物的经历。为了使广大的网友了解目前国内B2C网站的现状，能够最大程度在网上购物中受益，更加快捷地买到所需商品，得到更好的服务，避免误区，晶合实验室对目前国内较为热门的8家中文电子商务网站从界面、价格、支付、响应、物流、服务等方面进行了考察和评测。

这8家网站分别是（排名不分先后）

新浪商城（mall.sina.com.cn）
my8848网上商城（www.my8848.net）
卓越网（www.joyo.com）
当当网上书店（www.dangdang.com）
e国百姓生活网（www.eguo.com）
硅谷商城（www.eshop.com.cn）
好又多电子商务社区（www.hoyodo.com）
网易商城（mall.163.com）

这8家网站中，有主要提供专业的B2C平台供各类商家入驻的；有主营图书的；有主营音像制品的；有主营IT类产品的。选择的对象基本都是在国内具有一定代表性的热门B2C网站。

由于每个网站都有可能经常对其版面进行一些调整和改进，此次测试只针对我们测试过程中的状况。并且由于经费和时间问题，我们难以在每个网站都进行大量的交易，最后进行抽样分析和调查，所以对于网站的评价难免存在片面性的可能，希望读者能够谅解。

还要提及的是在测试中，经过多次提交订单试验，发现网易商城中的商品几乎没有在网易商城的交易平台上进行的，付款也没有直接向网易商城支付，物流描述也没有提到由网易商城进行配送。所以本次评测将仅列出我们在网易商城的购物体验过程，在最后的测试结果评分中将不对其进行评价。

## 评测准则

评价一个B2C电子商务网站的好坏，可以说和评价一个百货商店有着众多的相似之处。主要是其购物环境，出于我们的理解，购物环境应分为两部分来考察，即硬件条件和软件条件。硬件条件主要指网站的基础设施，例如内容、速度、界面、功能等；软件条件主要指服务方面，包括物流配送、售后服务、用户资料管理等。

## 评测方法

在这次评测中，为了评测的公正性和客观性，我们在没通知被评测网站的前提下，以亲身参加购物进行体验的方式来评价上述参加评测的7个网站。考察和评价主要以响应时间、支付方式、用户界面、物流配送、商品信息等几个方面为依据。最后综合网站提供的购物环境和我们的购物体验，最终作出客观公正的评价。

## 评测项目

1.界面体验：网站的界面是消费者在购物中留下的第一印象。这项包括了界面是否友好，以及登录速度和视觉效果等等。

2.网站功能：着重考察购物平台功能是否完善，有无商品搜索功能。

3.响应与物流：响应是指在消费者完成购买订单后的确认响应；物流要考察的第一个方面是物流配送情况，购买的商品是否能以最快的速度送到消费者手中是整个考察的重点之一。此外物流还要考察是否有专门的配送系统、商品送到时外观的完整性、是否有专门包装等等。

4.价格指数：低价才能激起消费者的购物欲，有一个吸引人的低价位对于B2C来说十分重要。在这方面我们将在各个网站评价中分别对各个网站的价格情况作出评价。

5.用户管理：着重考察注册是否便捷；在信用和安全性的认证上是否有一定的制约机制；是否一定要求注册用户才能进行购物。

6.支付方式：支付方式是整个评测的另一个重点。在这里将比较各个网站分别提供了哪些支付方式，是否可以在网上直接进行电子支付。

7.商品信息：着重考察两方面：单件商品的说明描述是否详细，是否包括规格说明、售后服务、库存数量等方面的说明；分类商品是否有合理的目录安排。

8.售后服务：着重考察3方面：是否可以退换货；能否提供正式商业发票；能否提供全国服务。

## 评测过程

整个评测按4个步骤进行。首先是评测的购物过程，我们分别在8家网站按事先选定的购买商品对象填写订单，并确认提交。完成所有订单的提交后，记录下所购商品的品名价格，并等候订单的确认信。确认信都于当日即时发到，其中e国网是以电话形式进行确认。

接下来主要是对网站的界面、功能、商品信息几方面进行对比评价。在这方面我们仔细浏览了所评的各家网站的网页，针对上述的几个方面作了横向比较。

然后是了解网站的售后服务情况。我们专门在下订单后的第3天拨通了各家网站的服务热线，询问了一些售后服务情况，并且查询了未送到商品的情况。除好又多电子商务社区电话无人接听外，都和网站取得了联系，所查询内容都得到了答复，工作人员有较好的服务态度。

最后在资料基本收集完毕后，我们开始对网站综合情况进行评比。至此整个评测过程结束。

价格，部分商品有较少的折扣。此外新浪商城作为一个综合型网上商城，商品内容虽然已经涉猎甚广，但仍显得有些欠缺，主要是日用百货和食品方面。如果在上述方面能够改进，新浪商城应该会像新浪网一样成为很多消费者的选择。

### my8848网上商城

http://www.my8848.net
售后服务电话：
（010）84882788或800-810-8848
售后服务邮件地址：
service@8848.net







my8848网上商城是由原8848划分出的专业B2C购物网站，是国内较早经营电子商务的网站，在经营、服务和物流方面比起其他网站都有着较多的经验。它的商品内容涉及电器、通讯用品、食品、日用百货、服装、音像制品、医疗保健品等几十类，内容十分丰富。

首页界面的友好性差了一点，由于首页不是购物区，初次购物有点麻烦，进入到购物区条理就很清楚了，页面比较清爽。整个购物流程除了寻找购物区外十分顺利，我们在my8848订购的商品为价格为67元的胶带座和36元的汽车模型各1只，采用的是招行一网通线上支付的方式。价格较低，比起市场价格都有7-9折的优惠。

所选购品分别于次日上午和第5天上午送到。我们于第3天上午拨打了my8848网上商城的服务电话，询问汽车模型未送到的原因，工作人员查询后告知缺货。在这一点上my8848的做法比较令人遗憾，出现缺货没有及时通知消费者。严格地说，这是一种对消费者不负责任的做法。

在选择支付方式时，my8848列出了30余种。除邮政汇款、货到付款外还有前面提到的10余家银行提供的线上支付方式，消费者可根据自身情况选择相应的支付方式。

my8848是这次被评网站中综合表现较优秀的一家，在很多服务细节上都处理得很得当，比如商品除原包装外有专门的外包装和随商品附有正规的商业发票。它最大的遗憾就是，当我们购买的商品缺货时没有能及时通知我们。

### 卓越网

http://www.joyo.com
售后服务电话：
（010）82657799
售后服务邮件地址：
service@joyo.com







卓越网是开发了WPS的国内软件厂商金山公司制作的一个网站，之前曾是一个IDP网站，后改为B2C购物网站，专营音像制品和软件，是目前比较出色的音像制品类B2C购物网站。

卓越网的首页界面视觉效果不是很理想，条理性不好。此次评测中卓越网的购物过程属于比较顺利的，我们共选定了VCD影碟和CD唱片各1张，价格分别为7.5元和10元，采用的是货到付款的支付方式。顺利地将订单提交后我们收到了确认信。收到在卓越网订购的商品是在第二天上午。配送情况较好，商品都装在一个专门附加的包装袋内。

由于是专业的音像制品经营网站，卓越网在音像制品上价格有相当优势，在这里大量的音像制品只按8折、半价甚至更低的价格出售，还有一个内容丰富的10元VCD和CD特价区。卓越的商品信息也做得十分详细，每张唱片或是影碟都有名称、内容简介、价格、出版公司、相关商品等详细信息。另一点让人满意的是送来的商品有专门另加的外包装。

总体上卓越网没有特别出众的地方，不过每个环

节都中规中距，鲜有差错。总体而言，卓越网是一个不错的网上音像专营店。

## 当当网上书店

http://www.dangdang.com
售后服务电话：
（010）64208280或800-810-6020
售后服务邮件地址：
service@dangdang.com

当当网上书店创办至今仅一年多，目前据称是全球最大的网上中文书店，面向全世界中文读者提供超过20万种中文图书，涵盖了中国大陆市场图书总品种的90%。当当网上书店从名字就可以看出是专营图书的网上书店，现在也开始销售音像制品。所以书籍在价格上有很大优势，书店中很多图书都按9-5折进行销售，最低有3.5折的。此外还有一个5元书店，无论原价多少一律5元出售。

当当书店的首页做得并不算好，本应是分类列表的位置放上了内容介绍，而分类列表则列在左侧和上方。购物功能上做得很普通，从选购到提交定单都比较顺利。我们共订购了小说《三重门》1本，售价16元；《老夫子》漫画1套，售价29.8元。采用招行一网通线上支付方式。在确认订单后的第2天，我们接到配送员电话，告诉我们将把商品送到，可是等了一天也没来。第3天上午我们拨打了当当网上书店的服务电话询问原因，工作人员查询后告知由于配送量过大耽误了送货，并表示下午一定送到。下午3:00左右，两本书终于送到。

当当书店的配送要算是本次评测网站中较差的一家，在约定的时间内未能送到，最终送到时间比其他网站慢了一天。看来当当的配送需要好好改进才行，

评测购物描述（价格单位：人民币 元）

| 网站名 | 所购商品1 | 价格1 | 送货时间1 | 所购商品2 | 价格2 | 送货时间 | 外观 | 附加外包装 | 支付方式 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 新浪商城 | 艾美特TF-F23台扇 | 99 | 未送到 | OICQ礼品娃娃 | 50 | <24小时 | 好 | 无 | 货到付款 |
| my8848网上商城 | 高乐牌高级行政弧型胶带座 | 67 | <24小时 | 拼装模型车 | 36 | <5天 | 好 | 有 | 一网通 |
| 卓越网 | VCD | 7.5 | <24小时 | CD | 10 | <24小时 | 好 | 有 | 货到付款 |
| 当当网上书店 | 小说《三重门》 | 14.4 | <3天 | 漫画《老夫子》 | 20.86 | <3天 | 好 | 无 | 一网通 |
| e网百姓生活网 | 齐心档案盒 | 20.9 | <8小时 | 纸杯 | 8.9 | <8小时 | 好 | 无 | 货到付款 |
| 硅谷动力 | 美上美1.44M软驱 | 140 | <24小时 | Acer键盘 | 110 | 未送到 | 好 | 无 | 货到付款 |
| 好又多电子商务社区 | 罗技劲貂 | 50 | 未送到 | 《HTML JavaScript与Java完全实战演练》 | 36 | 未送到 | 未知 | 未知 | 一网通 |

资料：

# 国内电子在线支付发展状况

电子商务为中国企业界带来了新的机遇，但是电子商务在中国的开展又有着众所周知的制约瓶颈。信息流、物流和资金流是实现电子商务的3大组成部分。比较而言，信息流和物流均相对容易实现，但通过网络进行的资金流即网上结算是一个严重的障碍。在互不见面的条件下，如何确定彼此的身份，进行身份认证，在信用体系极不完善的中国，这一点对电子商务能否进行至关重要。此外，互联网这种公共网络在带来极大便利的同时，也带来了安全隐患。如何在利用便利的同时又能确保安全是开展电子商务的一个必要条件。针对这些情况，在中国人民银行的牵头下，国内的金融界共同在实现电子在线支付和身份认证上做出了一些努力。

1999年2月26日，经过长达半年的反复比较和论证，由中国人民银行牵头，组织了中国工商银行、中国农业银行、中国银行、中国建设银行、交通银行等12家大型商业银行共建的中国金融认证中心SET CA和Non-SET CA系统架建全面开始。经过9个月的努力后，中国金融认证中心完成了从网络到业务系统的全面建设，于2000年4月29日正式对外提供试发证服务。

在中国金融认证中心的努力下，目前国内多家银行都已开始提供网上交易支付的平台，下面是我们收集到的部分银行简单情况。

## 工商银行

2000年9月2日，中国工商银行与中国首信、8848、新浪、搜狐、联想、硅谷动力、华夏大地教育网和新润迅等8家网站联手推出的牡丹信用卡B2C在线支付系统正式开通。

中国工商银行是最大的国有商业银行，此项业务的开通在中国的电子商务发展过程中具有里程碑

不过售后服务人员的态度很不错。而且商品超低价格确实是很能吸引消费者。

## e国百姓生活网

http://www.eguo.com
售后服务电话:
(010)88097193-8819
售后服务邮件地址:
contact@et.com.cn




e国百姓生活网创建于1999年，是主要以经营日常生活用品为主的B2C网站。所经营的商品内容包括了食品干货、日用品、鲜花礼品、通讯器材、图书、音像制品、家用电器、运动休闲、家居用、玩具等几十大类，可以算是比较丰富的。

e国界面在美化上需要多下功夫，首页视觉效果不好，显得有些凌乱。e国网最大的优势在于配送的速度上，这点一直领先于其他的B2C类网站，其主推的“e国1小时”服务吸引了很多消费者。在本次评测中，e国也是送货最快的一家网站，交易的全过程都于当日完成。我们在e国百姓生活网订购的是送货时限为8小时的1只档案盒和1打纸杯，价格分别为20.9元和8.9元，采用的是货到付款的支付方式。约半小时后接到e国的确认电话。约2小时后，我们又接到e国网打来的电话，告知所购商品将于2小时后送到。下午商品在承诺的时间内送到。

e国的商品在价格上也有一定的优势，比市价一般都要低出10-20%。具体的折扣情况根据商品不同而不同，比普通零售具有一定优势。但是，e国送到的商品没有外包装，这点还有待改进。

## 硅谷商城

http://www.eshop.com.cn
售后服务电话:
(010)65385588-3134或3135
售后服务邮件地址:
order@enet.com.cn




硅谷商城主要提供网上交易平台供各类厂商进驻，硅谷商城中的厂商都以网上专卖店的形式来进行在线的商品销售。这些厂商都是一些专门IT类产品的代理或生产厂商。商品内容主要以计算机配件、通讯产品为主。

硅谷商城的首页计设得中规中距，虽然美观谈不上，不过看起来很清爽，产品目录一目了然。我们这次在硅谷商城订购的美上美1.44M软驱和Acer键盘是分别在一个中关村的销售商和明基的网上专卖店里下的订单，价格为140元和110元，采用货到付款的支付方

---

意义。工商银行迈出这一步，为中国电子商务网站带来更多的人流、提供更多的支付手段，成为一个重要的发展契机。最先开通的地区为北京和浙江，京浙两地牡丹信用卡持卡人可以在上述8家网站刷卡消费。

牡丹信用卡网上支付还是作为工商银行个人网上银行系统的一项子功能向个人网上银行客户提供的。同期推出的还有工商银行个人网上银行业务，包括储蓄帐户和牡丹卡帐户的余额查询、转帐、缴费等功能。

2001年3月6日和4月11日，工商银行还分别与海尔电脑及TCL集团签订了电子在线支付协议。

### 招商银行

1998年2月，招商银行推出“一网通”服务，成为国内首家推出网上银行业务的银行。1999年9月，招商银行率先在国内全面启动网上银行服务，建立了由网上企业银行、网上个人银行、网上证券、网上商城、网上支付组成的较为完善的网络银行服务体系。目前，招商银行网上银行无论是在技术的领先程度或是在业务量方面均处于国内同行业领先地位。

目前国内各大知名B2C电子商务网站都与招商银行都在网上合作支付，凡持有招商银行一卡通的用户在办理“一网通”业务后，在这些电子商务网站都能持卡直接在网上进行消费支付。

### 建设银行

1999年8月，经过精心准备，中国建设银行向社会推出了方便、快捷、安全的网上银行服务。

中国建设银行网上银行以遍布全国的城市综合业务网络系统为基础，以24小时到帐的清算系统、全国大中城市联网的龙卡系统为依托，集成了多种在国际和国内领先的信息技术和网络技术，支持实时网上结算、网上购物、网上订票、网上订房等电子商务行为。客户在网上提交申请后，仅需去建行的指定网点签订协议，便可享用网上银行服务。该行还依国际标准建立身份认证系统和最先进的安全加密技术，确保网上交易安全。

中国建设银行对网上银行系统在不断进行完善，除了首批提供服务的北京和广州两地的网上银行业务功能不断增加外，提供网上银行服务的城市和合作方也在不断增加。

式。在价格上硅谷商城并无明显优势，这样的价格在电子市场就可以买到，如经一番讨价还价还可以更低。

这次在硅谷商城购物，我们也碰到了一些问题，软驱情况比较好，于次日的上午送到；可是键盘直到几天后的上午我们打电话向硅谷商城询问原因时，工作人员查询后才告知前两天缺货。在这一点上硅谷商城和my8848犯了一个同样的错误，缺货未能及时通知消费者。

在购物过程中硅谷商城属于这次评测中表现一般的B2C类网站，没有特别大的问题，配送问题有待改进。

### 好又多电子商务社区

http://www.hoyodo.com
售后服务电话：
（023）63856699-882
售后服务邮件地址：
service@yesky.com






好又多电子商务社区是由天极网所建的一个以B2C为主的垂直型电子商务社区，类似于硅谷商城也是以销售IT产品为主，主要涉及软硬件、图书、通讯几方面。我们在好又多的购物过程应该算是较不顺利的。好又多电子商务社区已经搬到了重庆，而我们的杂志社位于北京，由于是异地配送，因此采取了邮寄方式，所以我们在好又多订购的商品直到评测结束还没有收到。

好又多整个网站的界面视觉效果较好，有专门的站点购物导航。我们在好又多购买的商品分别是一只50元的罗技鼠标和一本36元的图书，采用的是招行一网通线上支付。购物后的第2天，我们收到了好又多的邮件说所购商品已经发出。3天后我们由于没有收到商品，就给好又多去信询问，回信和上一封完全相同，只有“已发货”几个字。

价格上好又多电子商务社区比起零售市场缺乏竞争力，有些商品的价格比零售市场还要高出一些。由于好又多电子商务社区不在北京，对我们来说它的配送存在一些问题；服务电话拨通后总是没有人接。

### 网易商城

http://mall.163.com
售后服务电话：
（010）65618811-434
售后服务邮件地址：
request@corp.netease.com



前面提过，本次评测我们将不对网易进行打分，所以在此只列出购物进程。

## 国内部分B2C网站发展简述

1999年5月，8848.net电子商务网站正式对外发布，据称当月销售额达到60万人民币。1999年9月，8848.net网站与招商银行合作，首家在全国19个城市开通网上在线支付。2000年12月14日，8848.net正式拆分为8848和my8848两部分。新成立的时代珠峰科技公司由8848创始人王峻涛任董事长，以原8848公司已有的B2C、电子商场、网上分销等业务为基础，开始采用www.my8848.net等新域名开展业务。而8848公司将专注于B2B业务。



1999年8月，由天极网创办的HOYODO电子商务社区正式成立并开始营运。该网站是一个包括了B-C、B-B、和C-C三种网上交易平台的垂直型电子商务社区。网站经营的产品包括软件、图书、音像、硬件等十几类，10多万种产品，月营业额已超过人民币200万元。1999年11月，天极网并购了电脑报的软件邮购部，2000年1月1日，天极网又成功地并购了北京兴四方软件连锁销售组织。这样一来，好又多的支付、配送、服务等体系与北京兴四方软件销售连锁组织的分销、物流体系进行了有机整合，提高了好又多的物流处理能力。

1999年10月，B2C类型电子商务网站e国百姓生活网在北京正式营运。2000年4月15日，e国网上商城正式推出“e国1小时”限时服务。“e国1小时”服务推出以后，迅速吸引了大批的消费者，成交量大幅增长。由于具有较好市场潜力，也吸引了众多寻求合作者的目光。之后，许多传统企业开始与e国展开的合作。这些企业中包括：食品行业中的百事、统一、好丽友、农夫山泉；日用品行业中的花王、康诺和大宝等；

我们在网易商城点击商品后连接到了一个其他网站，在那里我们订购了一本笔记本和一支笔，采用货到付款方式。次日收到电话告知所购商品将在近两日内送到。商品送到时间为第6天的中午。

**结束语：**到这里这次的评测就告于段落了。在评测过程中，我们觉得现在的B2C购物网站有了很大的起色，消费者已经能够真正实现在网上方便、快捷地购买到自己所需的商品。并且网上销售的内容也大大丰富了，消费者可以从网上买到各类书籍、日用品、食物、音像制品、家电、文具等商品。支付方式方面的情况也比较好，除了通过邮政汇款外，目前各个网站都开始提供网上支付服务。本次评测的网站都是我们从目前国内的同类网站中精心筛选出来的，虽然这些网站都有自己的这样或那样的优点，但是严格来说这些网站的缺点也不在少数，而且可以说都是一些关键性的问题。如果想要让电子商务真正发展起来，需要改进的地方还有很多，最明显的就是送货的时间问题，如果真的在饥肠辘辘时等这些B2C网站把食物送来，人也饿得差不多昏迷了。另外，在全国的配送上也有待改进，如果完全依靠邮寄方式，对于B2C的发展就是一种障碍。本着对中国电子商务的发展能正真有所促进的原则，我们将这些情况都如实地写进了这份测试报告中。

最后，希望中国的电子商务一路走好。

国内B2C网站特征总览

| 网站名称 | 新浪商城 | my8848网上商城 | 卓越网 | 当当网上书店 | e国百姓生活网 | 硅谷商城 | 好又多电子商务社区 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 网址 | http://mall.sina.com.cn | http://www.my-8848.net | http://www.joyo.com | http://www.dangdang.com | http://www.eguo.com | http://www.eshop.com.cn | http://www.hoyodo.com |
| 注册确认方式 | 证件号 | 证件号 | 证件号 | 证件号 | 证件号 | 证件号 | 证件号 |
| 付款方式 | 货到付款 汇款 网上支付 | 货到付款 汇款 网上支付 | 货到付款 汇款 网上支付 | 货到付款 汇款 网上支付 | 货到付款 汇款 网上支付 | 货到付款 汇款 网上支付 | 汇款 网上支付 |
| 配送费用 | 另付 | 另付 | 另付 | 另付 | 另付 | 另付 | 另付 |
| 全国服务 | 邮寄 | 邮寄 | 邮寄 上海有分站 | 邮寄 | 邮寄 | 邮寄 | 邮寄 |
| 发票 | 需要事先提出需要 | 已附在商品中 | 需要事先提出需要 | 需要事先提出需要 | 需要事先提出需要 | 需要事先提出需要 | 未知 |
| 退换货 | 可以 | 可以 | 可以 | 可以 | 可以 | 可以 | 未知 |

IT行业中的IBM、微软。

1999年11月1日，新浪商城正式在新浪网上开业，其中新浪网与英特尔公司合作推出的电脑商城最为引人注目。据称，用户不但可以在商城购买商品，而且可以在新浪商城查看相关的产品信息（如价格、品牌、功能等）。同时，新浪家电商城也为商户提供了一个方便简单的商务平台和操作方式，商户利用新浪远程商户管理系统就能够很容易地入驻新浪商城。2000年4月25日，澳柯玛、创维、海信、TCL、小鸭、菲利浦、厦华等14家国内外家电知名厂商共同进驻新浪商城。这次的合作是新浪商城开业半年多来向用户服务领域的一次大规模挺进。

1999年11月，当当网上书店成立并开始营运。据称该书店是全球最大的网上中文书店，面向全世界中文读者提供超过20万种中文图书，覆盖中国大陆市场图书总品种的90%。除图书外，该网上书店还销售包括VCD、CD在内的一些音像制品。2000年10月，当当网上书店在原来图书分类的基础上，又推出了不同主题的特色店，为对专门主题感兴趣的读者提供更方便的查找方式。目前已为读者推出了“旅游图书”、“礼品图书”、“中国文化”、“武侠小说”、“考试图书”、“音像店”、“五元特卖场”等多个选择。

2000年7月20日，硅谷动力推出了中国IT电子商务公用平台，并推出了硅谷商城电子商务网，主要以经营各类IT产品为主。据称这是硅谷动力专门为中国IT业伙伴精心制作的EC交易平台，是业内标准的电子商务开放平台。无论对于中国IT业的电子商务发展还是对于硅谷动力而言，都具有里程碑意义。2000年12月，硅谷动力和新浪达成战略合作，硅谷商城入驻新浪商城。

2000年1月，国内软件厂商金山公司和联想集团共同开始投资卓越网。5月，卓越网站正式发布，并确立了小品种、大批量、快捷配送的商务模式。卓越网主要进行音像制品、图书、软件、游戏、玩具等文化娱乐消费的网上销售。以大销量前提下的低价位（3或5折）给国内图书市场以较大冲击。据称，卓越网大量的10元正版VCD和低价CD已经使卓越成为消费者购买优质音像产品的第一选择。2000年11月，卓越和新浪结成战略合作伙伴，双方共同建设“新浪商城-卓越网音像”，至此，卓越成为新浪商城唯一音像销售合作伙伴。



写在前面：

为了庆祝《大众软件》100期，应用心得栏目特别推出《Windows 2000/Me系统优化全攻略》一文，希望读者朋友们看过本文能有所收获。

考虑到有关Win98的内容以前已经进行过连篇累牍的介绍，本次的文章将不再涉及。另外提醒读者朋友，本文中多处涉及到注册表修改的内容，但大家在修改之前应该首先备份注册表，以防不测。

# Windows 2000/Me系统优化全攻略

安徽 李红

如今Windows已从Win98发展到了WinMe和Win2000，新系统虽然越来越强大，但体积也越来越臃肿，于是在老机器上要么不能安装，要么速度慢得急死人。众所周知，在硬件上我们可以超频，例如把赛扬Ⅱ553超到800；软件上其实同样也可以"超频"，只要我们按照下面的步骤优化Win98/WinMe/Win2000，把系统调整到最佳状态，就可以大幅提高系统运行速度。

## 一、WinMe优化篇

### 1.优化文件系统

WinMe默认计算机的主要用途是"台式机"，但实际上"网络服务器"速度要快得多，因为"网络服务器"比"台式机"更有效地使用系统内存资源、更快地访问缓存文件。方法是：点击"开始/设置/控制面板/系统/性能/文件系统"，将"台式机"改为"网络服务器"（图1），去掉软盘选项中"每次启动计算机时搜索新软盘驱动器"。

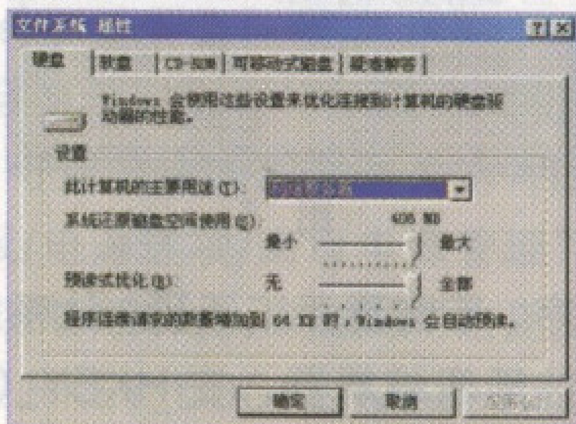


图 1

### 2.设置虚拟内存

WinMe采用动态虚拟内存来存放临时交换文件，设置好虚拟内存，可有效提高系统性能。若系统内存为128MB，则虚拟内存最好为64MB；若系统内存为64MB，则虚拟内存相应设为32MB。操作：点击"开始/设置/控制面板/系统/性能/虚拟内存"，选择"用户自己指定虚拟内存设置"，进行设置。

### 3.禁用系统恢复

应用系统恢复后，几乎每天都要自动备份上百兆的数据，浪费硬盘空间。禁用系统恢复方法：点击"开始/设置/控制面板/系统/性能/文件系统/疑难解答"，选中"禁用系统恢复"（图2）。

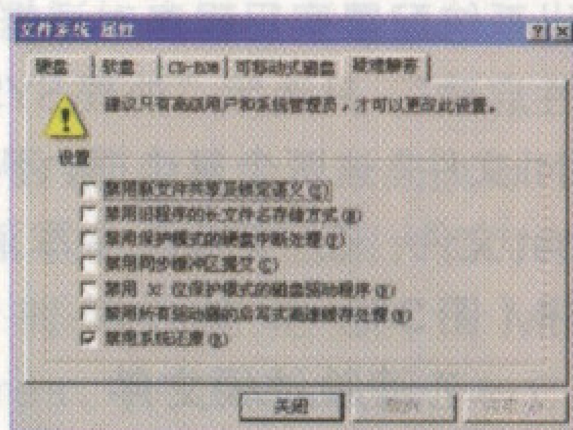


图 2

### 4.取消自动联机更新

WinMe默认自动联机更新，很耽误时间。取消自动联机更新方法是：点击"开始/设置/控制面板/自动更新"，选中"禁用自动更新"。

### 5.修改系统文件

修改根目录下的Config.sys、Autoexec.bat和Msdos.sys文件可加快启动速度，修改前先进行备份，然后取消其只读属性。

1）用文本编辑器打开Config.sys文件，先删除所有文字行，然后键入Stacks=0，0，保存退出。

2）用文本编辑器打开Autoexec.bat文件，删除以下3行：

```
SET PROMPT=$p$g
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
SET TMP=C:\WINDOWS\TEMP
```

3）用文本编辑器打开Msdos.sys文件，有以下格式：

```
[Options]
BootMulti=1
BootGUI=1
AutoScan=1
```

与Win98不同，WinMe在非正常关机时，不再使用MSDOS Scandisk磁盘扫描程序，而用Windows Scandisk程序。如果要取消在非正常关机下磁盘扫描，可以把AutoScan=1改为AutoScan=0。

### 6.减轻启动任务

打开注册表，找到主键HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run和HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，该主键存放系统启动时启用哪些程序，删除SystemTray以外的子项。如果把该主键内的全部子项都删除，能提高系统启动速度，但不能用Ctrl+Alt+Del三键来关闭程序了。

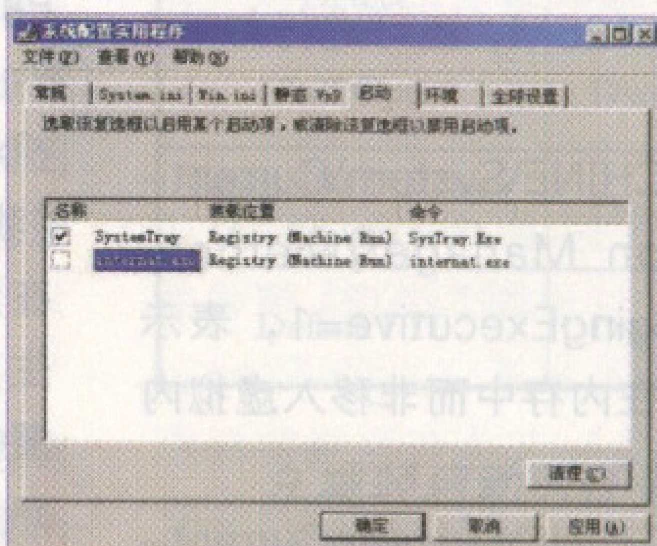


图 3

也可以用msconfig方

法：点击“开始/运行/”输入“msconfig”回车，弹出系统配置实用程序对话框，在“常规”中选定“选择性启动”，只选定“处理SYSTEM.INI文件”和“WIN.INI文件”这两个复选框，不要Config.sys和Autoexec.bat文件；在“启动”中取消选择启动时加载的某些程序（图3）。

*7.清除垃圾文件*

全部删除安装WinMe时许多不必要的文件，例如C盘根目录下扩展名是*.bak、*.tmp和*.old的文件，可按“开始/查找/查找所有*.bak、*.tmp、*.old文件”的步骤进行删除，最后再清空回收站。

## 二、Win2000优化篇

*1.取消系统检测串口以加快启动速度*

打开Boot.ini文件，修改[operating systems]段内容：

[operating systems]

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows 2000 Professional" /fastdetect/NoSerialMice

这样启动时就不会检测串口，缩短了启动时间。

*2.优化文件系统*

在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem中，新增项值ConfigFileAllocSize，dword类型，置为000001f4（16进制），这样可优化文件系统，提高系统性能。

*3.优化虚拟内存*

系统安装后会默认设置应用程序不以后台服务方式使用内存，这种方式已最优了，我们主要来优化设置虚拟内存的大小。方法是：右击“我的电脑”，选择“属性/高级/性能选项/更改”，设置虚拟内存的初始值和最大值，将初始值置为你内存的2.5倍，最大值置成你需要的最大尺寸（当然不能超过硬盘的可用空间）。虚拟内存是以名为Pagefile.sys的交换文件保存在硬盘上的，Pagefile.sys和Win98的Win386.swp性质相同，应将该交换文件存放在最快的硬盘上。另外，在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management中置ClearPageFileAtShutdown=1，也可提高性能。如果你的内存>=128M，还可进行如下2个优化：

①在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Session Manager/Memory Management中置DisablePagingExecutive=1，表示系统正运行的文件被强制保留在内存中而非移入虚拟内存，这样可提高程序运行速度。

②在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Session Manager/Memory Management中置LargeSystemCache=1，表示让Win2000使用它的系统缓存（如同Win9X中的Vcache），这会使磁盘输入/输出性能有很大提高。

*4.加快启动和故障恢复*

在“我的电脑/属性/高级/启动和故障恢复”中，选择系统启动时默认的操作系统，例如“Microsoft Windows 2000 Professional\fastdetec”（如图4），不选“显示操作列表”，这样，在装有多操作系统的情况下，启动时就不会显示多系统列表让你选择而直接启动Win2000。还有一种方法也能实现这个功能，即打开C:\Boot.ini文件，将Timeout的值改为你需要的时间如0即可（其中置Timeout=-1，启动菜单会变成暂停状态，只有按Enter后，才会继续）。

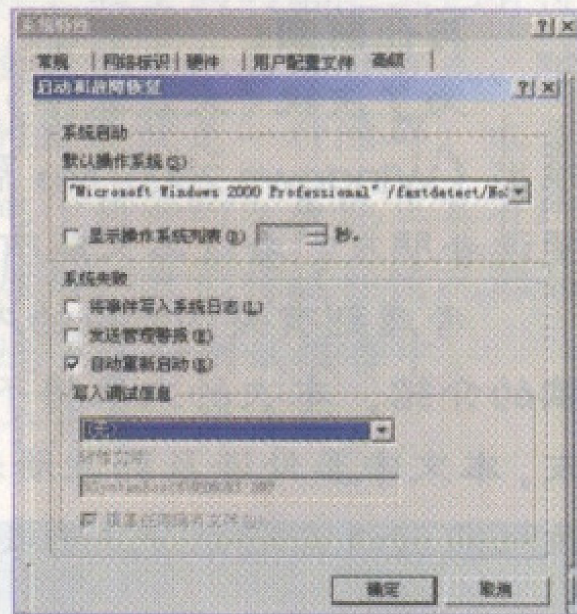


图 4

如果你不是网络系统管理员，则完全可以去掉上面的“将事件写入系统日志”和“发出管理警报”，并将“写入调试信息”设为“无”，这样也能提速。

系统启动时实现自动登录也能节省不少时间，可以运行Regedt32.exe，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon中，置AutoAdminLogon为1即可。

Windows家族中，只要系统崩溃就会出现臭名昭著的蓝屏死机，重启后要检测硬盘，很麻烦费时。可在Win2000中让系统崩溃后自动重新启动，方法是：在“我的电脑/属性/高级/启动和故障恢复”中，勾选系统失败中的“自动重新启动”，然后点击确认（如图5）。

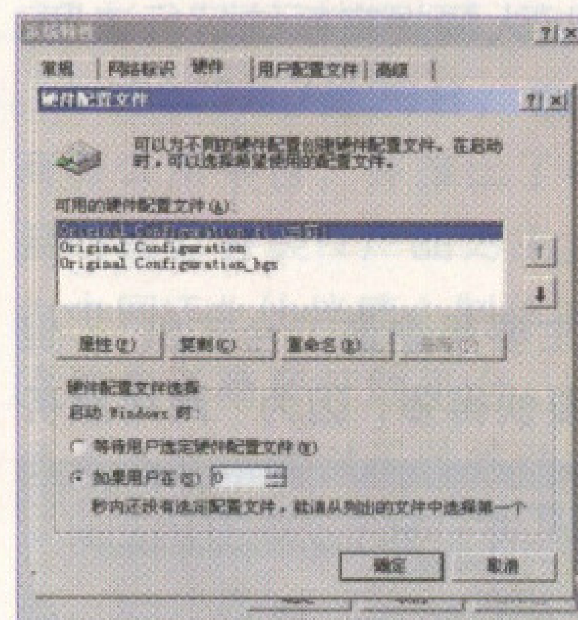


图 5

对于停止响应的程序，不需要手工干预，让系统自动关闭，方法是：打开注册表编辑器，在HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\desktop中，将项值AutoEndTasks设置为1。

如果你有活动硬盘，经常需要把硬盘装到不同的机器上，就有必要生成两个以上硬件配置文件了。选择“我的电脑/属性/硬件/硬件配置文件”，按“复制”钮，在弹出的对话框中给当前配置文件的复制文件命名。就生成了第二个硬件配置文件，重新启动时会显示硬件配置文件选择列表，提示你选择相应的配置文件。如果不想显示硬件列表，可在“我的电脑/属性/硬件/硬件配置文件”中先用“↑”和“↓”按钮把需要的配置移到

最上行，然后把等待用户时间改为0秒，这样启动时就不会显示硬件列表而自动选择位于最上行的配置文件。

### 5.安全日志已满时的处理

安全日志已满时，Win2000将停止响应并显示"审核失败"消息，如要恢复它，必须清除安全日志。方法是：重新启动，用管理员组成员登录，单击"开始/设置/控制面板/管理工具/事件查看器"，右击"安全日志"，选"属性"，在弹出窗口中，单击"改写久于n天的事件"或不改写事件（手动清除日志），然后打开注册表编辑器，在HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Lsa中，置项值crashonauditfail为1，最后重新启动。

### 6.优化电源管理

选择"最少电源管理"方案来节省电能，在"设置/控制面板/电源选项/电源使用方案"中选择"最少电源管理"方案，"1分种之后"关闭显示器、"3分钟之后"关闭硬盘、系统休眠选"从不"（如图6）。这样只要你超过1分钟不用键盘和鼠标，系统就会自动关闭显示器、硬盘以节省电能，只要一按键盘或鼠标，系统又恢复原状。

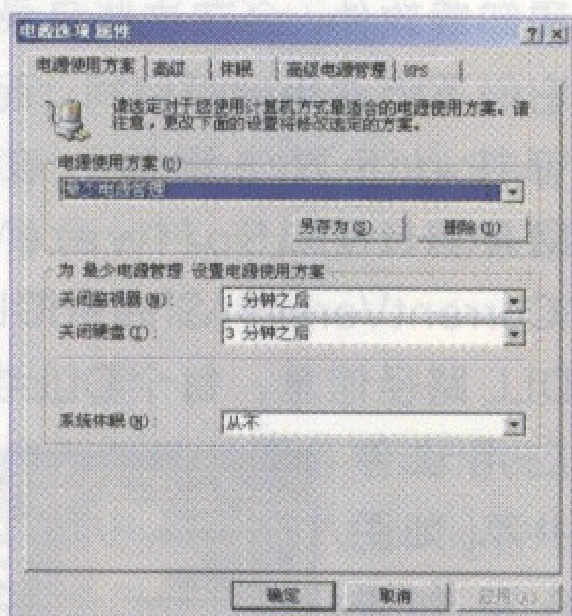


图 6

在"控制面板/电源选项/高级电源管理"中，选中"启用高级电源管理支持"，以此节省电能；在"控制面板/电源选项/休眠"中，启用"休眠支持"，这样就可把当前内存中的信息保存在硬盘上，然后关闭电源。当打开电源开关时，系统不用1分钟就恢复到原来状态；在"控制面板/电源选项/高级"中，将"在按下计算机电源按键时"置为"关闭电源"，"在按下计算机休眠按键时"置为"休眠"，于是只要按下键盘上的Power键就会关机，按Sleep键就会休眠。

关闭Win2000时，会显示"现在可以安全关机"而不自动关闭ATX电源。可用下法实现自动关闭ATX电源：选择"设置/控制面板/电源选项/高级电源管理"，如果你的机器支持高级电源管理功能，则选中"启用高级电源管理支持"，然后在HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon中置PowerdownAfterShutdown为1；如果你的机器不支持高级电源管理，则很不幸，只能在关闭系统时，显示"现在可以安全关机"，等待你切断电源了。

### 7.桌面和开始菜单的优化

关于文件夹，系统默认使用WEB视图，即左边有个信息栏，显示选择的文件信息，如果是图片，将显示图片的略图。该窗口华美但既费内存又费时间，开启它会降低系统性能。关闭方法是打开"我的电脑/工具/文件夹选项"，在"WEB视图"中选择"使用Windows传统风格的文件夹"。

在控制面板的"显示/效果"中把视觉效果改为"滚动效果"；也不要设置墙纸，因为墙纸会占用大量内存，增加启动时调用图片时间，可把C：\My Documents\My Pictures、C：\Windows和C：\Windows\Web\Wallpaper目录下所有bmp文件（这些bmp文件即系统中的墙纸）用Winzip打包压缩备份，然后删除这些bmp文件，需要墙纸时再用Winzip还原即可；如不迫切需要，也不要设置屏幕保护方式；

你也许反感Win2000开始菜单的"淡入淡出"效果，可在"开始/设置/任务栏和开始菜单/高级"中选择"滚动程序菜单"，然后单击右键，选"属性/效果"，将"淡入淡出效果"改为"滚动效果"；为加快开始菜单的响应速度，在HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop中，把项值MenuShowDelay置为0；系统进入桌面时，会在"开始"按钮上显示"单击这里开始"箭头，很烦人。除去它也很容易，在HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer中把项值NoStartBanner置为十六进制的01000000即可。

去掉任务栏左侧图标：鼠标右击该图标，在弹出菜单中选择删除功能即可。

去掉任务栏中的快速启动栏：鼠标右击任务栏空白处，选择工具栏，去掉快速启动前的勾号。

### 8.优化配置网络

Win2000允许网络适配器使用一种以上协议，我们上Internet的适配器应该只安装TCP/IP协议。要检查每个适配器，去掉不用的协议，这样可以提高网络连接速度。对于服务也是这样，只选择启用的服务，例如图11中Link3连接只用于上互联网，所以只选用TCP/IP协议，其它的两项服务都不用选。

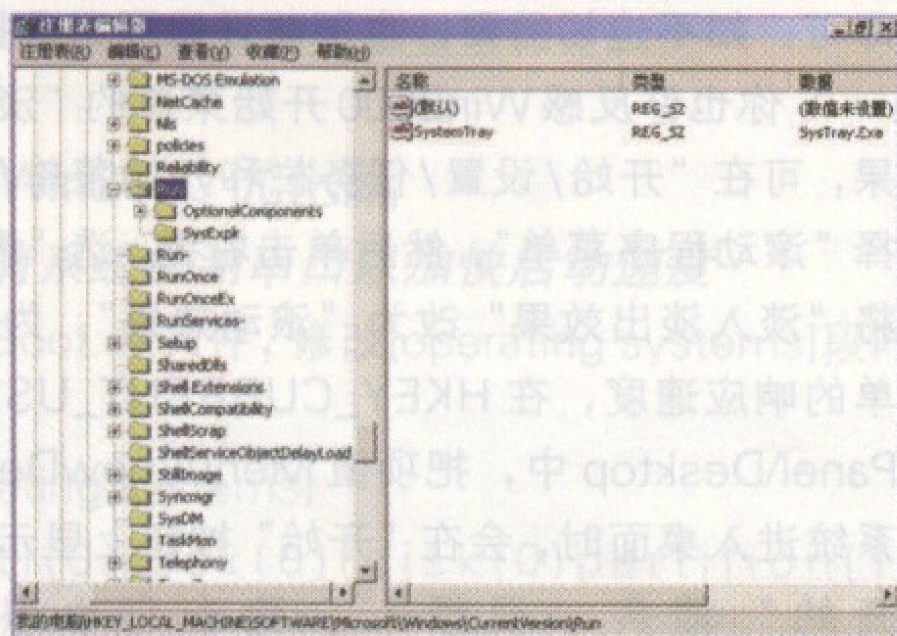
还可以进行如下优化：在HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters中，按下表设置。

| 项值名称 | 类型 | 取值及说明 |
|---|---|---|
| EnablePMTUBH-Detect | Dword | =0不启动每个TCP/IP堆栈的黑洞侦测功能；=1启动 |
| SackOpts | Dword | =1 |
| EnablePMTUDisc-overy | Dword | =1激活MTU自动检测功能；=0关闭 |
| DefaultTTL | Dword | =00000020 |

### 9.减轻启动时任务

删除开始菜单的程序/启动中的所有项目，然后在

注册表HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion的子项Run、RunServices、RunServicesOnce、RunOnce和RunOnceEx（一次性的自启动功能、表示只运行一次）下删除列出的所有应用程序，只保留SysTray.Exe程序，这样保证只启动SysTray.Exe一个程序，减轻启动任务、加速启动过程。另外，如果在"Run"项下有子项（该子项一般是安装应用软件时建立的，注意：不能删除OptionalComponents子项），也应将该子项中所有项值删除或者索性删除该子项，同样也能取消Windows启动时自启动的程序（图7）。停止不需要的服务，也能取消Win2000启动时自启动的程序，详情参见下面第17条。


图 7

*10.清除注册表垃圾*

安装一个软件，注册表中就要相应地增加一些项。当软件被删除后，例如删除软件所在文件夹或在"添加/删除程序"里对它反安装，有些软件的注册信息还赖在注册表中，长期下去，就在注册表中形成大量垃圾。而注册表在启动时要调入内存，其庞大的个头将既占内存又费时，所以需要彻底清除它们。清除方法：

①清除注册表中关于卸载应用程序的相关项值数据

在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall中，把已卸载软件的子项删除。

②清除已卸载软件的垃圾

这些垃圾文件集中在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software、HKEY_CURRENT_USER\Software和HKEY_USERS\.Default \Software中，这几项的内容基本一致，在其中一处作查找，然后删除即可。常用的方法是在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software分支中，查找那些已卸载软件的残留信息，然后删除。

有时为了方便，我们也可用专用注册表清理工具来查找删除注册表中的残余信息。

*11.注册表减肥*

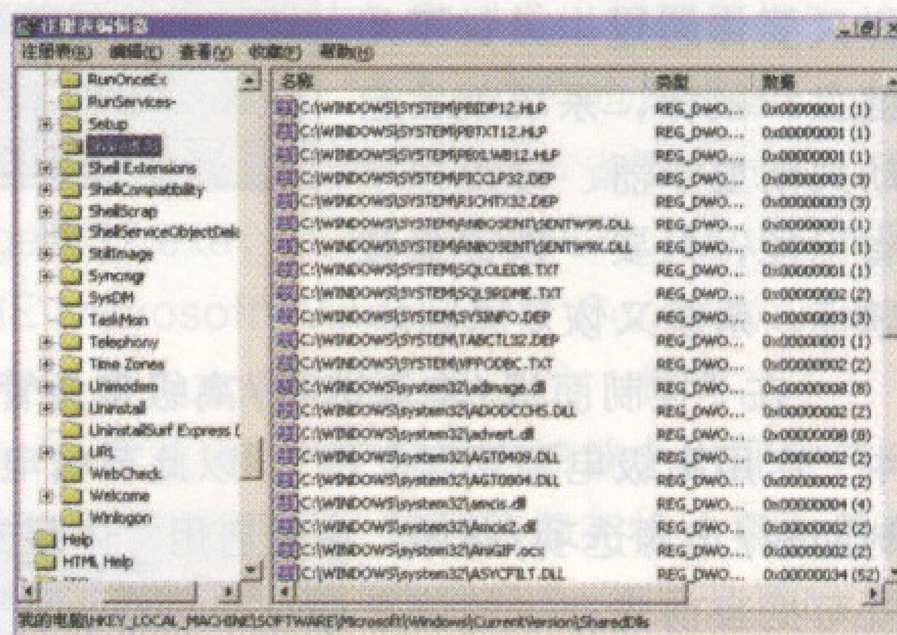
注册表减肥的方法是重建注册表：首先在Win2000下用regedit导出整个注册表（注意：要确保导出全部注册表而非一个分支），将其存为C:\li.reg；然后用DOS7.0重新启动，载入磁盘高速缓存程序Smartdrv以加快处理速度，接着按下面的命令运行DOS版的REGEDIT：C:\Windows\regedit/c li.reg(参数/c表示从后面指定文件中重新生成整个注册表)。重建后的注册表文件会比原来小25%—30%左右，达到了减肥目的。

*12.删除多余的键盘布局、输入法和区域设置*

进入HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\Keyboard Layouts，下面有多种语言的键盘布局子项，对应于"控制面板"中的"键盘布局/输入法"，可直接删除未用语言的键盘布局和未用的输入法子项；在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\Nls\Locale中，是"区域设置"，保留非空的项值，其它的全部删除。

*13.删除多余的DLL文件*

Win2000的System和System32目录下有大量的DLL文件，被系统或应用软件共享。由于经常安装和卸载软件，会在这些目录中留下一些DLL垃圾文件，它们不但占用硬盘空间，而且还降低系统的运行速度。可按以下方法删除：在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\SharedDLLs中，存放有软件共享的DLL路径信息，每个DLL文件的项值表明它已被几个应用软件共享(如图8)。如果已卸载的软件该项值为0，则说明不被任何软件共享，可以删除之，然后再删除对应的DLL文件。


图 8

*14.清除配色方案和屏幕保护程序*

在HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Appearance\Schemes中，有系统自带的各种配色方案，对应显示在"控制面板"窗口中的"显示/属性/外观/窗口配色方案"下拉列表中，将不用的配色方案删除，一般只保留"Windows默认"一项即可。

用Winzip把C:\Windows下和C:\Windows\System32下所有屏幕保护文件（后缀为.scr的文件）打包压缩成一个文件作备份。然后把这些屏幕保护文件全部删除，再点击鼠标右键，选菜单的"属性/屏幕保护程序"，在屏幕保护程序选项栏就没有屏幕保护文件可选了。如果确实需要屏幕保护程序，在以上删除前只保留几个屏幕保护文件。

*15.删除系统不用的字体和HELP文档*

先用Winzip把C:\Windows\Fonts整个目录打包压缩成一个备份文件，然后在C:\Windows\Fonts中删除所有不用的字体，只保留Arial，Marlett，Micosoft

Scans Serif Regular，MingLiU&PmingLiU，Modern，MS Outlook，MS Serif8、10、12，Script，SimSun&NsimSun，Tahoma，Times New Roman，宋体，仿宋，楷体，黑体几种字体，需要其它字体时再用Winzip打开压缩文件，把对应的字体展开到Fonts目录中。

对使用Win2000已很熟练的用户，可以删除HELP文件夹。先用Winzip把C:\Windows\Help整个目录打包压缩成一个备份文件，然后在C:\Windows\Help中删除所有.hlp和.chm文件，以后需要时展开压缩文件即可。

*16.清理文件垃圾*

Win2000使用时间一长，就会累积众多的tmp、bak、log、old、txt等临时文件，集中在C:\Windows\temp、C:\Documents and Settings\你的用户名\Local Settings\Temp、C:\Documents and Settings\你的用户名\Local Settings\Temporary Internet Files（IE临时文件目录）中，可以把这些目录中的文件全部删除，以提高系统性能。

*17.移动事件记录文件位置*

Win2000的事件记录会时刻记录事件活动情况。记录文件的位置在C:\Windows\System32\Config中，如果把它保存在另一个硬盘或分区中，就能减轻系统所在硬盘或分区的负担，达到优化目的。方法是在下列分支中：

HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Eventlog\Security
HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Eventlog\Application
HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Eventlog\System

将其中项值Flie的路径都改为另一个硬盘或分区中的目录，比如：D:\config\AppEvent.Evt、D:\config\SecEvent.Evt、D:\config\SysEvent.Evt。

*18.移除POSIX支持*

如果没有设备使用IEEE接口，完全可以移除POSIX支持来精简系统。方法是将C:\Windows\System32中的几个执行文件改名如下：

OS2.exe　OS2.lll
OS2SS.exe　OS2SS.lll
PSXSS.exe　PSXSS.lll
POSIX.exe　POSIX.lll

## 三、优化硬件环境篇

*1.优化CMOS设置，加快机器启动速度*

当打开机器电源时，首先是启动阶段，此时系统会检测内存、IDE硬盘等硬件设备。为加快启动，我们可以进入CMOS设置来优化CMOS参数：关闭不用的硬件和不必要的检测，把各项Cache打开等，全部修改完后，保存并退出CMOS设置。请按如下方法在CMOS中设置：

| 类别 | CMOS项目 | 说明 |
|---|---|---|
| BIOS Features Setup | Quick Power on self Test | Enable，这样就不检测1MB以上的内存和IDE硬盘 |
| | Boot Sequence | 设为C、A、SCSI，首先从C盘引导 |
| | Boot up Floppy Seek | Disabled，启动时不搜索软驱 |
| | DRAM ECC checking | Disabled，不进行ECC检测 |
| Chipset Features Setup | DIMM 1DRAM Timing | 8ns，内存速度置为最快的8ns（如您的内存不支持则降低相应档次） |
| | SDRAM CAS Latency | 2，内存速度置为最快的-2（如内存不支持则降低相应档次） |
| | AGP-2×/4× Mode | Enable，打开AGP2×或4×显示方式 |
| INTEGRATED PERIPHERALS | IDE Primary Slave UDMA | Disabled，关闭IDE通道1的从盘（假设只用到两个IDE通道的主盘，以下同） |
| | IDE Secondary Slave UDMA | Disabled，关闭IDE通道2的从盘 |
| | USB Controller | Disabled，未用USB设备 |
| 在CMOS中 | | 然后在CMOS中把各项Cache打开，最后保存退出。 |

*2.优化CDROM*

如果要使用光驱，可按下法优化，为光驱提速：

1）优化CDROM预读性能

在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem\CDFS中，新增项值Prefetch、dword类型，如右表所示设置优化值。如果设置以后CDROM工作不正常，则降低一个级别设置。

| CDROM速度 | 优化值 |
|---|---|
| 4倍速 | 000000e4 |
| 8倍速 | 000001c0 |
| 16倍速 | 00000380 |
| 24倍速 | 00000540 |
| 32倍速 | 00000700 |
| 36倍速 | 00000750 |
| 40倍速 | 00000800 |
| 48倍速 | 00000800 |

2）根据你的CDROM用途来确定缓存大小

在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\FileSystem\CDFS中，设置项值CacheSize、dword类型，根据需要设为：

0000026b(默认值)
000004d6(适中)
000009ac(最大)

*3.优化软驱*

在HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\fdc\0000中，新增项值ForceFIFO（dword类型）为1，以提高软驱读写的缓冲性能。

## 网络游戏问题集

如今网络游戏的发展势头呀，小编我都不知道该用什么词儿去形容，总之火火的就是了。什么？你问我网络游戏指的是什么？这个……说简单一点儿就是指在线角色扮演游戏，或者图形MUD游戏。

本刊2001年第9期开始的专题企划——《潮汛》已经就这一专题做了全面的报道，本次的网络游戏问答将从另外一个角度对网络游戏进行全新的比较，为即将选择一款网络游戏的玩家提供一个参考。

中国古人经常说“望梅止渴”，好像想起酸梅就真的不渴，其实呢，反正我是越想越渴。更何况我们的玩家从来不相信什么“望梅止渴”，他们要真正“玩”到、感觉到，看到一个好游戏却不能玩或玩不到，这是一种什么样的感觉呢？

所以我们这次只介绍可以玩到的游戏，针对玩家朋友们在玩游戏时可能碰到的问题，尽量详细地作答，注意：这里不去做原理上的说明、服务器的组成结构，也不去讨论网络游戏存在的意义，我们只谈作为一个普通玩家所要碰到的问题和感受。大家可以比一比、看一看，然后从里边选一个（或几个）去玩玩，还等什么！

万王之王
http://www.kok.com.cn




网络三国
http://www.online-game.com.cn




石器时代
http://www.waei.com.cn




千年
http://www.1000y.com.cn




第四世界
http://www/lele/com/cn




**注：**下面的游戏介绍尽量以发行时间的先后顺序排列，并且文中不再专门介绍各游戏的出品公司等等资料，想了解详细情况的玩家可参看前文提到的《潮汛》一文。

★网络游戏和传统意义上的单机游戏最大的区别就在于它必须构架在网络之上，简单地说就是只有上网才能玩，这使得网络游戏的收费方式和收费的标准都成为玩家关注的焦点，那么上面提到的游戏收费方式是怎样的呢？

《万王之王》：随产品附送免费使用30天的主卡。收费方式采用包月制，18元/月。

《网络三国》：随产品附送免费使用7小时的账号。收费方式采用包月制，19元/月。

《石器时代》：WGS计点制。玩家可以购买的WGS卡有300点、620点、1060点等，价格分别是15、30、50元。原则上讲，每1点折合游戏时间大约是10分钟。

《千年》：随产品附送免费使用30天的主卡。收费方式采用包月制，28元/月。

《第四世界》：随产品附送免费使用30天的主卡。收费方式采用包月制，19元/月。目前还没有正式开始收费，正式收费时另行通知。

通过对比可以知道，除了华义公司的《石器时代》以外，其他游戏都是采取传统的包月制，而且收费标准也大致相同。包月制的好处就在于可以在一定程度上吸引玩家投入游戏，感觉好像"反正一个月内怎么玩都是这些钱，不玩白不玩"。但玩家们应该注意这包月的费用并不包括上网的费用，玩得太投入，你的上网费也会是个天文数字。

华义公司的WGS系统是取英文Waei Game Server缩写而成，这套WGS网络游戏收费架构完全由华义国际自行研发。玩家可以计算一下，《石器时代》的收费标准实际要高于其他网络游戏，这也从另一个角度说明华义对自己游戏的自信。WGS系统也具有其自身的优势，首先是它不会"强迫"玩家去玩，玩多长时间收多长时间的钱，也还算公平合理；另外，华义将陆续推出其他网络游戏，WGS作为一个通用的收费系统依旧有效。




★网络游戏也涉及到一个安装过程，安装在客户端程序的大小同该网络游戏的底层设置有很大关系，程序的优化也大大体现出制作公司的综合实力，那么上面提到的网络游戏客户端的安装程序都是多大呢？

《万王之王》：340M左右
《网络三国》：1.5G以上
《石器时代》：725M左右
《千年》：215M左右
《第四世界》：390M左右

考虑到网络游戏需要不停地更新，上面的数据并没有写得太准确，只是精确到数量级。

从上面的数据可以看出，即使是网络游戏，客户端的安装程序依旧是"体积庞大"。网络游戏的图形化使得所有的制作公司都在网络数据本机化上下功夫，但网络游戏本身的特点又决定了"关键"的数据绝对不能本机化。如何妥善处理这类问题，减少游戏本身的漏洞，确实是制作公司应该仔细考虑的问题。

★为了保证自身的稳定性和公正性，网络游戏不可避免地会遇到很多程序需要更新的情况（包括主程序升级及地图档案更新等），以上提到的多个游戏是怎样处理这个问题的呢？

上面提到的游戏基本上都是在运行客户端程序时进行判断，有程序更新时就更新，没有更新时就直接运行游戏。有些游戏还允许使用玩家在该游戏网站上下载最新更新程序然后拷贝到游戏目录中的更新方法。

其实就玩家而言，可能偏向于使用第二种更新方法的居多，因为考虑到使用第一种方法更新时可能出现断线等意外情况会导致更新失败（尽管游戏制作公司都宣称这种情况不会影响更新）。制作公司应该考虑同时提供上面提到的两种更新方式。

★任何网络游戏开始时都会涉及到创立ID的过程（建立一个游戏账号），这个过程的顺利与否恐怕直接影响到玩家对该游戏的第一感觉。能否简单介绍一下？

上面提到的诸款游戏创立ID过程大致可分为两种，一种是采取到游戏制作发行公司主页上注册的方式，比较典型的是华义的《石器时代》；另一种以《网络三国》和《万王之王》为代表，采用随游戏附送账号，使用者只要在进入游戏时通过网络认证即可。

严格地讲，这两种方式差别不大，甚至区分的标准都有些牵强。因为网络游戏区别于普通单机游戏的特性是，必须要提供服务的服务器端正确地接受玩家的资料才能正常游戏，所以不管采用什么方式建立游戏账号都会有一个网络确认过程，较少接触网络游戏的玩家朋友们可能会不很适应。




★在线角色扮演游戏说白了也还是角色扮演游戏，练功升级还是本类游戏的主题。但在网络游戏中，玩家朋友们原来见惯了的NPC大部分都换成了真实存在的其他玩家，游戏也不再有统一的规则、通关的目标，玩家可以较多地根据自己的意志决定要做些什么，这本来是网络游戏的特色所在，但对于刚刚接触这类游戏的玩家上手可能比较困难，以上提到的网络游戏是怎么处理这个问题的？

为了让玩家能尽快适应自己游戏的环境，游戏制作公司都费尽了心思，很多游戏建有新手教学区，比如《万王之王》，但教学区的教学效果并不明显。绝大多数游戏对新手都有一些倾斜政策，但这还远远不够。

网络游戏制作厂商都有自己的官方主页，但在主页上详细介绍自己游戏玩法的却不多，在这一点《网络三国》的官方主页表现得不错，初级玩家可以从该主页上得到进行游戏所必备的知识。

另外，网络游戏也可以提供单机的试玩版，为玩家适应游戏环境提供有利的帮助，这一点《网络三国》的表现也很出色。

游戏制作或发行公司作为官方机构还应该大力支持私人建立的、与自己游戏相关的各类网站。

网络游戏的在线帮助功能也需要大大加强，这样才不致于让初级玩家无所适从，尤其对于那种各类升级系统复杂的游戏，更应如此。

还有要说的是GM，也就是那些游戏正常秩序的维护者。我这里不想提国外的网络游戏比如UO的GM是什么样子，中国的网络游戏才刚刚起步，很多地方没法和国外相比，但这绝不能成为游戏公司不努力的理由。相反，如果哪个制作公司希望它的产品可以畅销不衰或至少不会在短时间之内被玩家抛弃，那拥有一个称职的GM队伍是不可或缺的先决条件。现在经常会听到一些玩家朋友说“某某游戏的GM简直就是客服人员嘛，除了恢复档案什么都不会”，这绝对不是好评语。

**★不同的人会喜欢不同的游戏类型，所以不同的玩家对于网络游戏的喜好也是不一样的，可不可以介绍一下上面提到的各游戏的特点？**

上面提到的网络游戏比较有特色的是《石器时代》和《第四世界》，主要是因为这两个游戏构筑背景的不同。



《石器时代》的口号是“大家上网当原始人”，亮丽的画风、搞笑的人物造型、千奇百怪的宠物，都成为它吸引人的要素，但这些只是一个外在的表象，更重要的是游戏的内涵。在《石器时代》中，没有国家、没有利益上根本对立的团体存在，基本杜绝了恶意PK，使PK成为在运动场上进行的竞技运动，这一切都提供了一个平和、悠闲的游戏环境，《石器时代》里女玩家的比例远高于其他的游戏就是个明证。

也许有的玩家会说，就像现实中的人们可以合作也可能对抗一样，网络游戏对现实的模仿决定了PK行为的存在，去掉了PK，网络游戏会索然无味的。这种说法有一定的道理，但多少也有些偏执，“石器”的成功可以开辟网络游戏发展的一条新路。

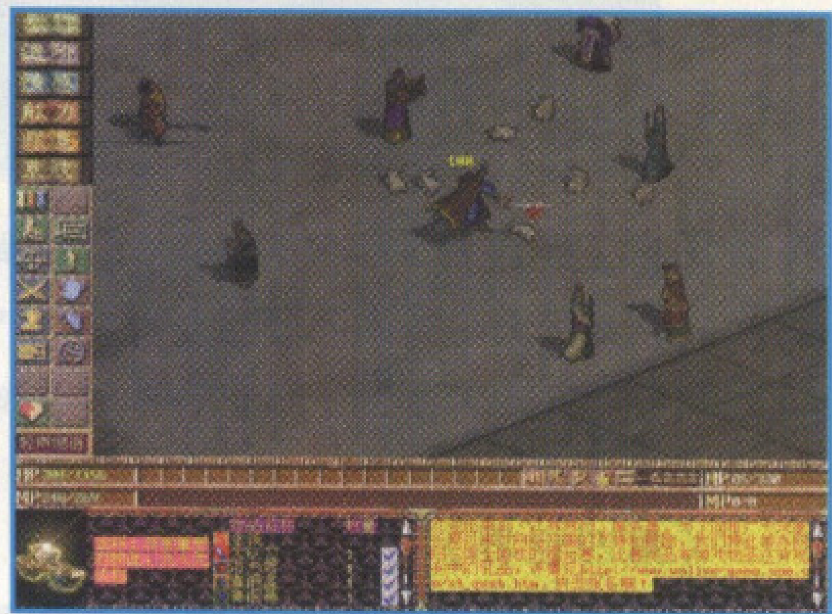
网络游戏中的玩家多半都会有在游戏中结识志同道合伙伴的愿望，“石器”中一项贴心的设置使得玩家的这种愿望更容易实现，这就是“组队练功”的设计。尤其要指出的是，组队的伙伴有很大的可能同时获得打败敌人的经验值而不是其他网络游戏中的分享，这使得团体利益最大程度的共同化，玩家之间的关系也比较容易相处。

“踩地雷”的遇敌方式原本是RPG类游戏的大忌，但在《石器时代》中它甚至成为了优点。像《网络三国》中，可供练功使用的NPC都有其固定位置，在被杀死一定时间后自动复活。由于练功资源有限，为争夺练功的NPC而引发玩家之间的冲突到处可见，倒不如采用“踩地雷”的方式。



《第四世界》是以现实世界为背景的，不像个游戏反倒像一个虚拟社区，原始RPG游戏类的练功在这里不再存在。这种模仿现实社会的游戏自然有其特有的卖点，但游戏的各种设定因拟真化的要求而变得更加困难。从长远的角度来看，这种网络游戏比建立在虚幻的神魔、武侠或中世纪骑士背景上的网络游戏更有发展前途，但要走的路还很长。

《网络三国》把游戏背景定在三国时期，确实有讨巧的感觉。



但是对于三国，广大的玩家实在是太熟悉了，所以搞不好就会弄巧成拙。三国中的武士需要打老鼠升级赚钱吗？把网络游戏和三国结合起来，这一点《网络三国》做得不算出色，看来要在这方面多下些功夫。

相比之下，《万王之王》的特点就不那么突出了，这类“骑士”背景的游戏有UO做比较，要想脱颖而出还真是困难。

《千年》是纯武侠背景的游戏，会吸引一部分固有的拥护者，但还有很多玩家死抱着《书剑》之类的文字MUD不放，这也说明一定的问题。

# 100期的祝愿

本讨论区文章仅代表作者本人观点，文责自负。

## 大众论坛

**北京 电蚊香**

大众软件自创刊以来已经有5年多了，在这5年多里发生了很多令人难忘的事情。我虽然只同你们走了一半的路，但就在这2.5年里（可不可以四舍五入？），我们从陌生变为熟悉，成了无话不说的好朋友；在相互的理解与支持中，我们送走了创刊5周年，迎来了第100期特刊（好像……很近嘛）；我们共同抵御了盗版的侵蚀，共同经受了黑客的攻击，使我们更加团结（一致对外）。在今后漫长的道路上，让我们一起“软”，不仅要“软”，而且要“大软”，让全国人民都来“大软”。

**江苏 雨林**

喜逢《大众软件》100期庆日，引对一副贺之。

*竹密无妨溪水过*

*天高不碍白云飞*

祝《大众软件》跨入新起点，绘出新色彩！

**北京 陈泉**

我算是《大众软件》的老读者了。记得上高一的时候，我最好的朋友推荐我买了一本杂志，那就是《大众软件》的创刊号。还记得在当时那个还只能用CFIDO的时候，就是靠这本书上的秘技，我打通了Lionking这个游戏。喜欢大软，是因为对于我这个从小写软件而游戏玩得很烂的电脑迷来说，大软既有我关心的软件部分，又有我偶尔要玩玩的游戏部分。这也是我几乎所有的电脑杂志都买过，而只有大软是从创刊号开始坚持买，一期都没有断过的原因。现在，看着那将近100本杂志占据了我书柜的半壁江山，我心里的感受，是难以用语言来表达的。

我不想说什么祝大软办到1000期那样的话语，我只希望，我能坚持买到第200期，让大软伴我度过我最美好的青春……

**江苏 david**

我的“100期寄语”是：夏天到了，愿大软读者像夏天的蚊子越来越多！

**吉林 海涛**

时间飞逝，一眨眼“大软”已经出第100期了，看着家里高高的一摞《大众软件》，心里不知是喜悦还是什么，亲眼见“大软”从遥摇摆摆的丑小鸭慢慢变成了展翅欲飞的白天鹅，那种和“大软”一起生活的感觉是充实的，“大软”已成了我生活中重要的一部分。没有过多的话语，只有真挚的感情，最后祝“大软”越走越好，优点越来越多，早日成为电脑报刊中的“微软”（当然，微软高高在上的价格和多多的Bug不要继承，扬长避短嘛。:-D），还有众老、小编步步高升。#:-)

**读者 瘟神**

喜闻大软百期，不禁感慨，作《山坡羊》一曲，略表心意。

*光阴似箭，*

*日月如梭，*

*五年有半终求索。*

*望故纸，*

*须尽欢，*

*百期伴得众誉还，*

*《大众软件》永射光芒！*

*始，启蒙者，*

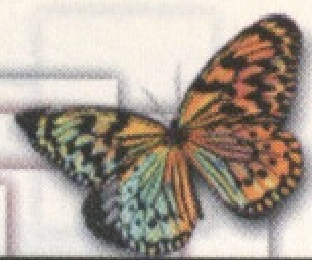
*将，开拓者。*

**山东 浮生若梦**

我快乐所以你快乐，你精彩所以我精彩！

**天津 丘爽**

大软大软真叫棒，第一百期就要上。男女老少齐欢喜，争着要买一百期。报亭老板真叫忙，百年不遇闹书荒。老板出来耍官腔，大众软件已卖光。



众人一听直埋怨，这人有钱不会赚。大软质量这么棒，起码也要进十筐。老板听了直点头，下次决不这么抠。忽听一人大声喊，我这就有一百期。众人连忙把声寻，见一老者已六旬。老者对着众人说，这期大软真不错。新闻速递消息快，新品初评真不赖；专题综述新话题，抗议老美撞我机；实用软件不简单，一做就是五年半；硬件评析很深入，菜鸟绝对看不懂；网络时代最新潮，网络技术少不了；应用心得要歌颂，文章虽小挺管用；问题交流还行吧，总有“大虾”来解答；读编往来有进步，读者建议莫低估；游戏剧场响当当，里面都是好文章，前线地带不能少，最新游戏这里瞧；晶合通讯富诗意，盗版这里露马迹；攻略指引最热门，游戏玩家捧为神；有字天书和秘籍，通关决不费力气；封底还是龙虎榜，软件游戏一起上。老者说了一大堆，听得众人把心醉。众人忙掏六块五，争着要把老者堵。老者见了笑哈哈，众人又掏六块八。老者叫人把手撒，接着又要把话发：大家不要叫喳喳，大软读者是一家，只要没人来捣乱，大家一起把书看。众人边看边赞叹，大软真是不简单！

**山东　大洋州**

大软的100期了，这真是一件高兴的事。

*“百期前的关注，百期后的期盼！”*

希望各位小编能喜欢这句广告语。

**读者　sfdm**

大软快100期了，我看大软也快有4年了！回想起4年前，我第一次买大软的情景，就好像发生在昨天一样。而现在，第96期的大软已经安静地躺在我的床头柜上了。时间过得可真快啊！眨眼间，我已经从一个鸟蛋成长为一只菜鸟了。在这其中，大软给了我莫大的帮助。正是有了这些帮助，使我可以堂而皇之地在电脑考级报名单上填上我的大名；正是有了这些帮助，使我坐上了电脑课一把“胶椅”（没错，是胶椅）……（众小编：你有完没完啊？）

**山东　安刚**

小虫对所有人说：“吃柿子要挑软的，看杂志也要挑‘软’的。”

**广西　唐庆文**

大软100期了，在这里祝愿大软越办越好，质量越来越棒，内容越来越多，价钱越来越便宜。

**上海　ANYBODY_2000**

看着书架上长长一排大软杂志，才发现品尝了大软的劳动成果近两年，却还未给大软发过只言片语，真有点愧疚。想想我与你们也算是同龄人，怎甘心光做个鲁迅笔下的所谓的旁观者？但我除了English还过得去外（用来打游戏了），对于电脑的知识心得也大多来自于你们写的杂志，又岂敢在关公面前耍大刀？所以只好来个沉默是金。但在100期之际，我想我应该让你们知道即使在上海，像我这样的大软支持者还有很多。

对你们的改版，我是很欣赏的，不仅得到了价钱和内容上的实惠，插图也更赏心悦目了。最主要的是杂志到手的时间不像旧版那样总推迟了（发行工作似乎改进了不少），但光盘似乎更少见了？要知道让读者等待和四处寻找可是最残忍的！另外至今我仍不习惯目录的新版式，总会觉得找不到北（也许是闻到油墨香而欣喜得晕了吧）。

记得初窥大软，令我眼前一亮的不是别的同学所热衷的“攻略指引”，而是“应用心得”，它的实用性实在是没话说。至今我也是这么认为的。慢慢地我发现“游戏赏析”，“实用软件”等也不错。有关星际的几篇“剧场”也曾在同学间引起不小的反响。另外，作为杂志，“新闻速递”的消息速度倒不是盖的，很能把握住市场的动态。倒是“榜评”没什么新意，为什么不用所投选票，作个曲线图什么的呢？

总之，大软在我们上海读者心目中在改版前后都是有相当含金量的。幽默的Walker、碧落、狂人、Ken、云起等以及那个叫苏旅的湖南“大虾”也使小弟崇拜不已。我坚信，不论是5周年还是15周年，100期还是1000期（贵在坚持嘛），只要大软在各位心中是一份事业，是一份责任，上海的大软迷们（当然包括我啦）将永远支持你们！

祝《大众软件》越办越好，早日成为中国计算机杂志界的一颗明珠！

**山东　初阳**

岁月如梭，大软迎来了100期，我在此送给大软一副对联，祝大软越办越好！

*世纪千年，迎来百期庆典*

*读者万人，同赞一本好书*

**广东　加里**

百期大软，百份精彩。

祝：大软越办越好，愿37年后能再次与大软分享1000期的喜悦！

**浙江　周正宁**

岁月悠悠，你已经成为百期刊物了。你强大了，你成熟了，但你还在山脚，顶峰离你还很远，你要继续努力，冲破重重风霜，到达顶峰，主宰世界！

大众软件奖系列活动之特别版　　北京金山公司协办

# “大众软件让你做”征文活动

这几日小编们这边忙活着，那边厢老编背着手，低着头，从应用组踱到娱乐组，又从记者组踱到光盘组，目中不时流露出淡淡的忧虑，常自言自语：“都100期了啊……怎么过来的，真是令人感慨、不堪回首啊……下一步怎么办啊……嗯，以后该如何走呢……”诸如此类念旧显老地絮絮叨叨。

小编我一向乐于助人，听说此事，便想着如何帮老编一把（怎么说也是每月发钱给我的，嘿嘿）。

嗯，本人一向认为，对于本刊未来将向何处去，读者应该是最有发言权的。所以呢，这期我就给大家一个发挥创造力和想像力的空间，特地安排了这次“大众软件奖系列活动之特别版‘大众软件让你做’征文活动”，让读者朋友们一起来参与设计《大众软件》的未来。

众（恍然大悟）：哦，你不光喜欢投机，还爱偷懒啊！

谁……谁……谁？（环视一眼）现在不许发出这种声音，看题。

## 一、征文内容：

现在，假设你就是本编辑部的某编（最好是辛勤工作的黑木，别老想着当那不干活的Walker）。目前，《大众软件》虽在业界有一定影响，销量也还可以，大家都活得马马虎虎，乐乐哈哈。但往往平静冰面下的暗流更加汹涌险恶，前边有老牌强敌迎头堵截，后面是大批新兴势力衔尾急追，市场形势瞬息万变。

这种情况下，你，本刊一小编，胸怀全局，居安思危，在做好本职工作的同时，正认真思考着，思索着……

快点想，写完了我好交给老编去拿奖金——不，拿奖品……给你们。

## 二、活动时间：

2001年6月1日至2001年8月1日，以当地邮戳为准。

## 三、参加方法：

每位读者均可参加，在活动期间将征文寄回即可，征文请寄：北京市和平门邮局3056信箱，《大众软件》编辑部收，邮政编码：100051。请在信封正面左下方注明“‘大众软件让你做’征文活动”字样。同时接受E-mail稿件，信箱地址是reader@popsoft.com.cn。请注意写清姓名、详细地址、邮政编码和联系电话。获奖名单将刊登在《大众软件》2001年第19期上。本次活动解释权归《大众软件》所有。

## 四、所设奖项：

**一等奖1名**

WPS Office企业版1套（价值1298元）、《大众软件100期晶合后院特别版》1套（定价258元），免费来北京参加本刊的6周年大聚会（价值……）

**二等奖2名**

WPS Office 企业版各1套（价值1298元）

**三等奖3名**

《大众软件100期攻略精华100》（定价68元）、《晶合秘藏》（定价19元）各1套

**纪念奖100名**

微型台灯、茶杯各1只



# 铸剑篇

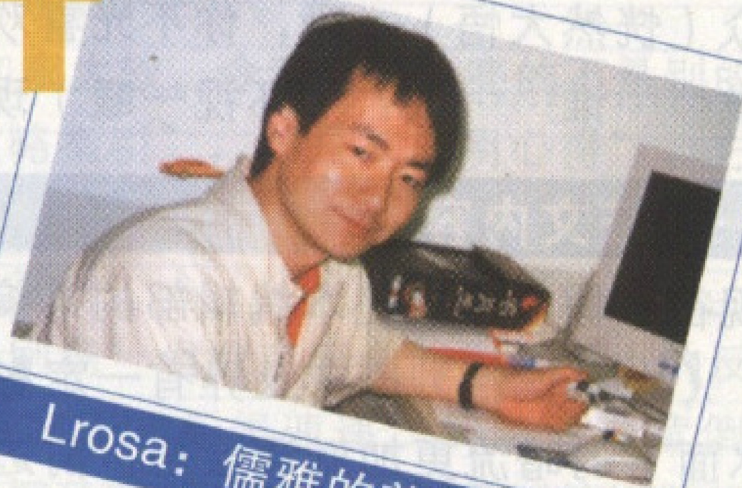
剑名：大众软"剑"
剑长：6年
剑重：100期
特点：厚重无锋，软中有硬

铸剑师：
剑锋（记者组）：辰烽、生铁、Carol、风林火山
左刃（应用组）：Walker、豺哥、小玄、林飞、蓝星、阿飞
右刃（娱乐组）：Vampire、天堂鸟、十字军、Suki、Jin
剑柄：黑暗、Lrosa

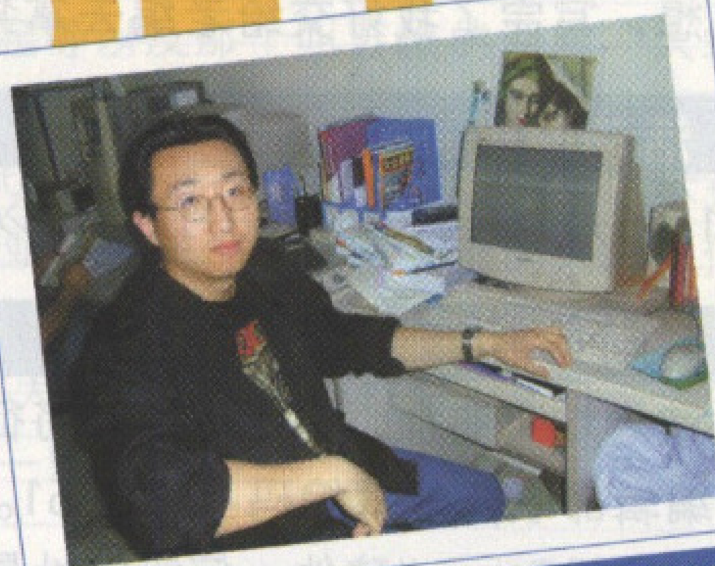
POP SOFT

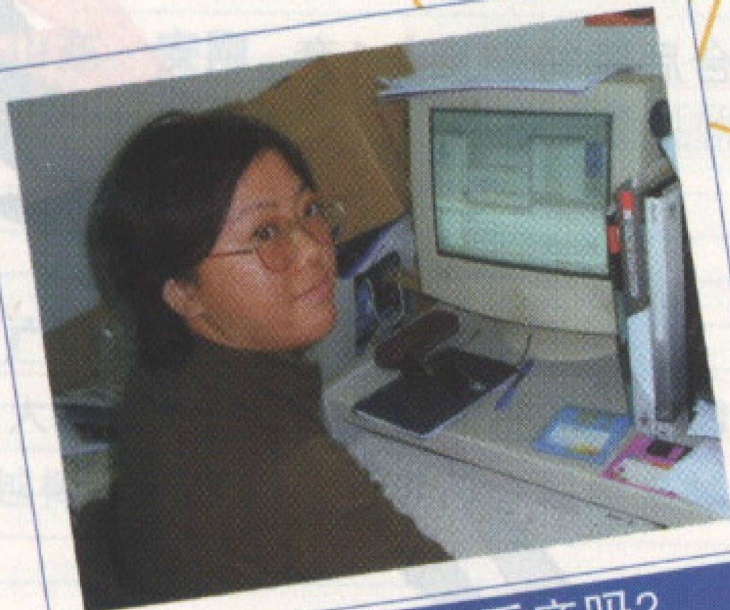
## 小编众生相


黑暗：我一直向往着光明

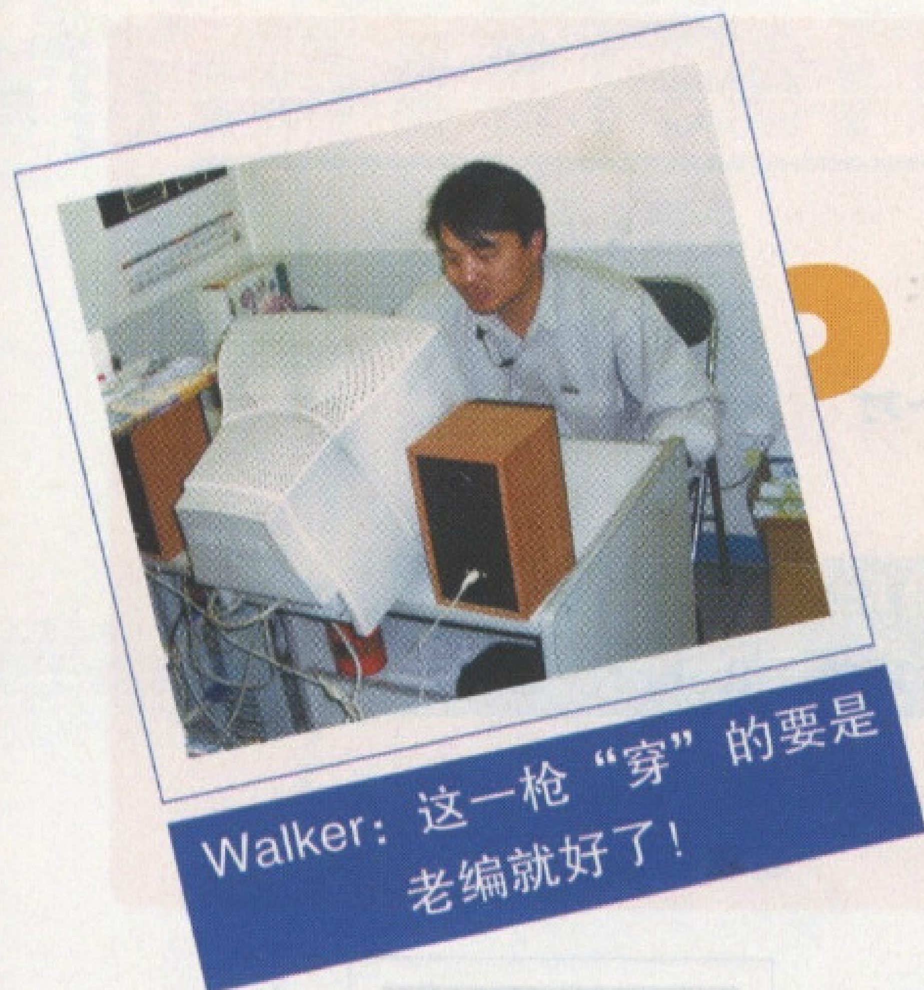

Lrosa：儒雅的煎饼Boss

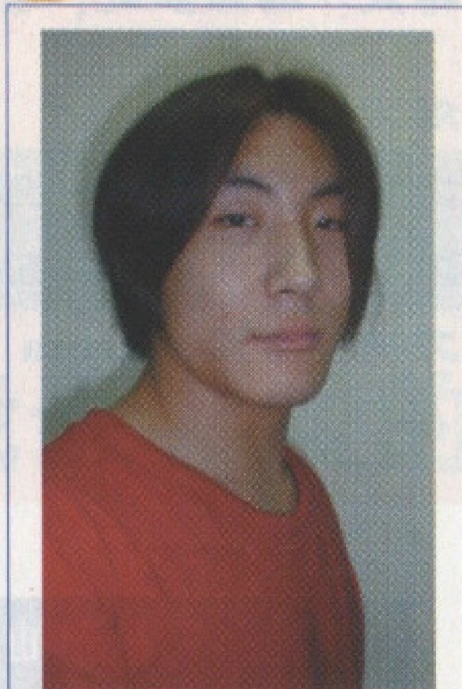

辰烽：温和雍容的克格勃 King


生铁：我就知道，你们会失望地哭


Carol：是向右看齐吗？

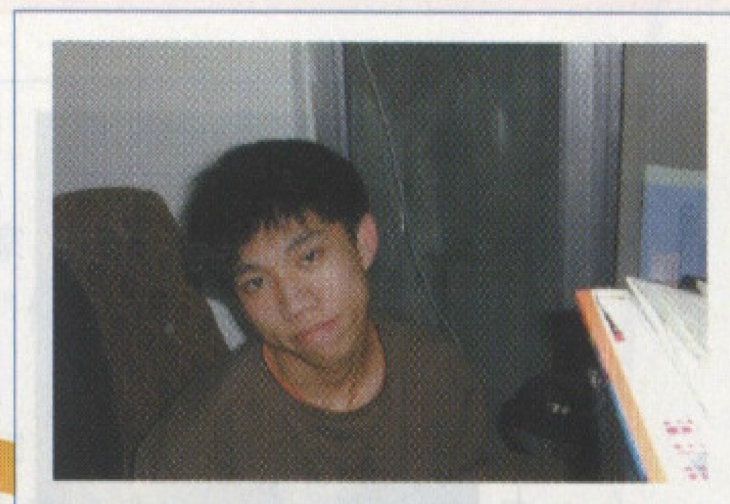

风林火山：其实我忒安静


Walker：这一枪“穿”的要是老编就好了！


Jin：长发青年原型在此


Suki：夏天时我喜欢冬天

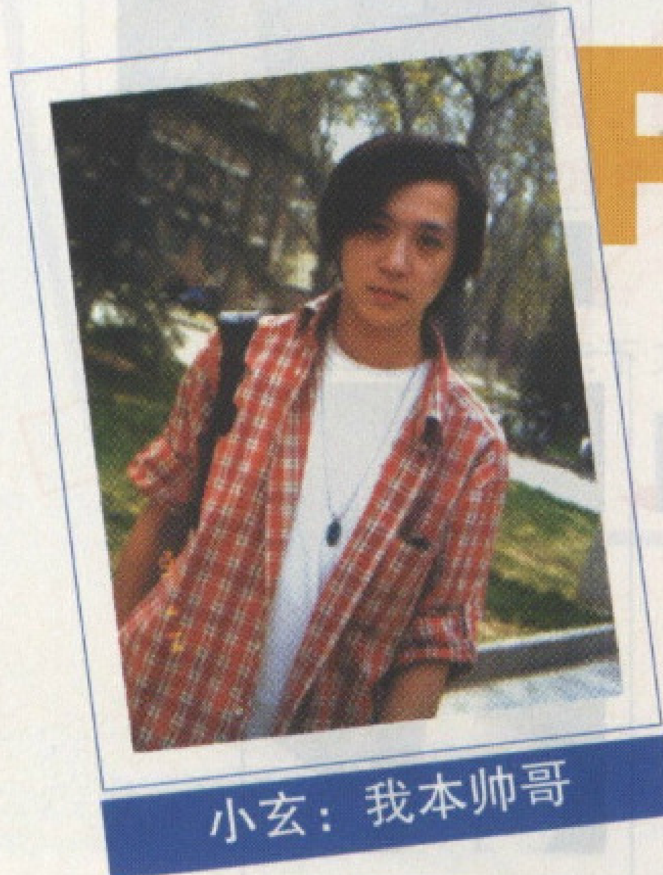

豺哥：正在偷窥林飞的基地

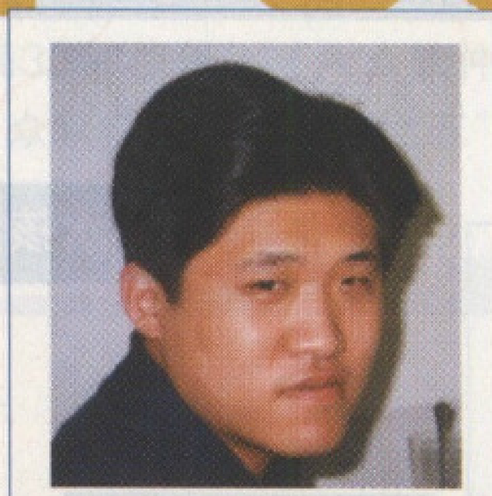

天堂鸟：我是一只小小鸟，海阔天高任逍遥


蓝星：这不是我的办公室

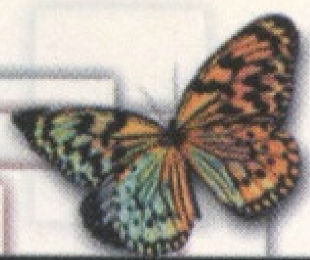

阿飞：可怜，我没有生活照


十字军：别怕，刚灌的纯净水


小玄：我本帅哥


林飞：抱歉，我刚睡醒


Vampire：没办法，就是这么酷



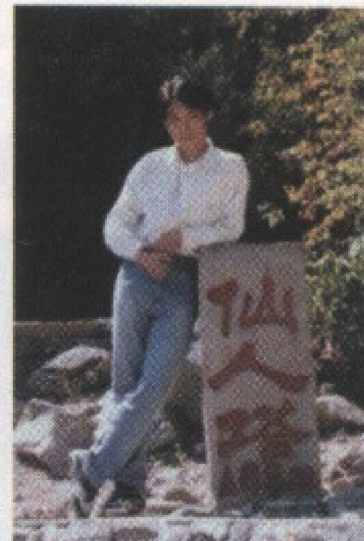



# 炼刀篇

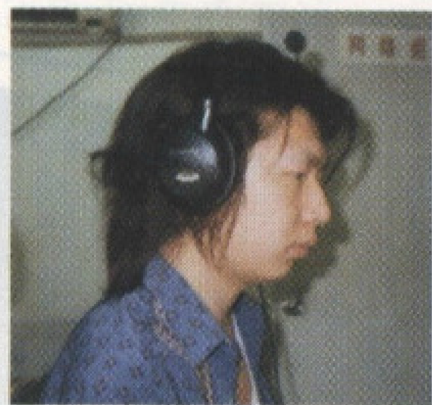
刀名：水晶宝"刀"
刀长：4年
刀重：48期
特点：绚丽多彩，合装一对

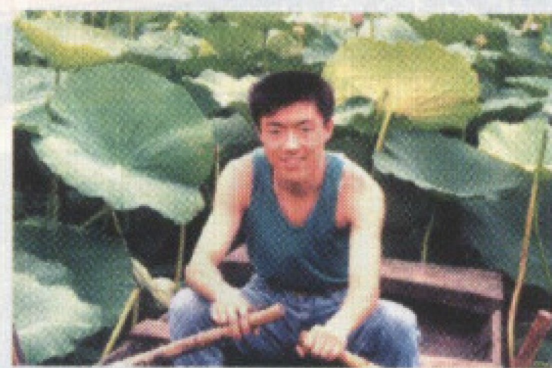
炼刀士：
刀锋（光盘组）：碧落、LEE、司马平安、Sesa、水孩儿
刀背（网络组）：Ken、蓝桥、Robot、云起、狂人
刀柄：黑暗、Lrosa

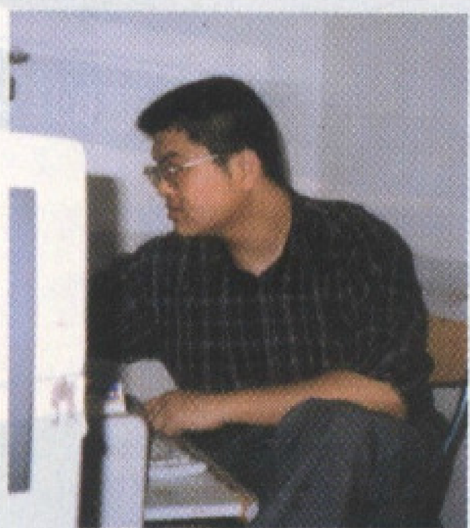

Ken：雷神里的通信兵？

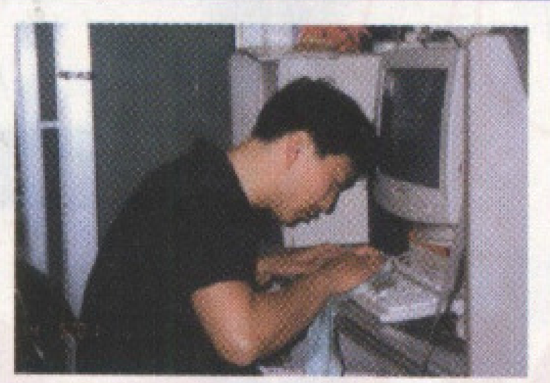

碧落：只看到仙人塔？麻烦您再看看背景……


Sesa：忽尔今夏


狂人：下次让你们听听我的带子

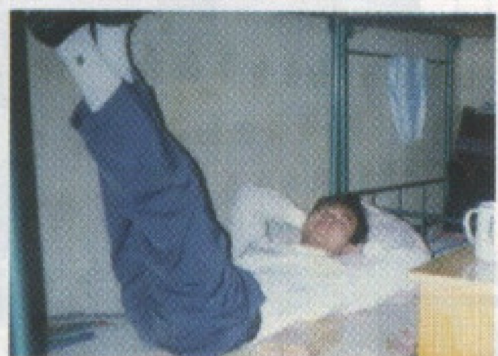

司马平安：别人都叫我船上令狐冲


蓝桥：工作中沉思是我的特点


Robot：我干活一向这么认真



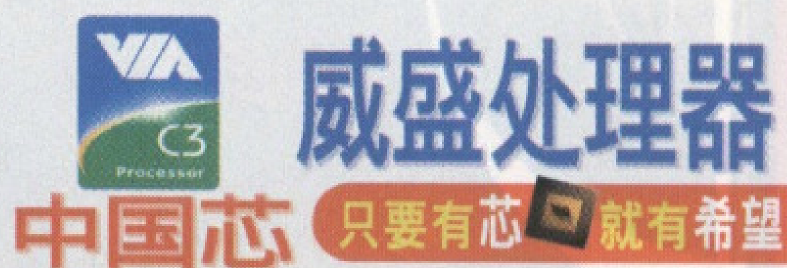
云起：好害羞


LEE：比酷


水孩儿：灿烂一笑

第六届大众软件奖系列活动之五

主办单位：《大众软件》杂志社
北京威盛神州电子有限公司




# “中国芯”我最喜爱的国产品牌电脑评选

随着我国经济的飞快发展，越来越多的家庭步入电脑一族。家用电脑正在以迅猛的速度普及。4个直辖市中，家用电脑拥有率达40%以上，有78%的人“使用过电脑”，“从没用过电脑”的人已为数不多。

在种类繁多的家用电脑中，国产品牌机以其良好的产品质量和较好的售后服务逐渐赢得了大众青睐。去年的一个调查显示，中国消费者对电脑品牌机的购买倾向中，前5名有3个是国产品牌。

那么，在经过了一年的加速之后，国产品牌电脑的现状怎么样呢？

**1.活动时间：**2001年6月1日至2001年7月1日，以当地邮戳为准。

**2.参加方法：**每位读者均可参加。本期杂志彩插9页中提供选票，请大家在以下候选名单中选出你最喜爱的品牌电脑（允许读者自行添加非候选厂商），在活动期间将选票寄出即可。请注意务必写清你的真实姓名、详细地址、邮政编码和联系电话。获奖名单将刊登在《大众软件》2001年第15期上。本次活动解释权归《大众软件》所有。

国产品牌电脑候选名单（以下排名不分先后）：

1.联想、2.方正、3.清华同方、4.海尔、5.金长城、6.实达、7.浪潮、8.海信、9.TCL、10.华硕、11.Acer、12.七喜、13.超群、14.恒生、15.银河群星、16.八亿时空、17.金博士、18.四通、19.盛唐、20.大恒、21.越海扬波、22.创和、23.恒基、24.可为、25.科海、26.青衿、27.沐泽、28.国合、29.柏安、30.同创、31.红壹佰、32.海星、33.Aopen、34.神舟

**3.所设奖项：**本次活动所有奖项将从全部投票的读者中随机抽取。你将有机会获得打印机、扫描仪、mp3随身听、数码照相机等。

（所有奖品由**北京威盛电子公司**独家提供，特此鸣谢）

**一等奖1名，奖品：价值5000元**
**二等奖2名，奖品：价值1500元**
**三等奖3名，奖品：价值800元**
**纪念奖100名，奖品：小礼品1份**



**4.选票请寄：**北京市和平门邮局3056信箱，《大众软件》编辑部收，邮编：100051。请在信封正面左下方注明“第六届大众软件奖系列活动之五”。

# 热烈祝贺

# 《大众软件》杂志创刊100期

《大众软件》杂志社全体同仁：

大家好！

首先向贵刊主编及全体编辑朋友表示衷心地祝贺！祝贺你们仅用6年的时间成就了一份在国内IT产业首屈一指、绝对权威的优秀媒体。她深受我们软件从业人员的喜爱，也得到广大读者朋友的认可和支持，目前发行量已经突破四十万册。她为我国正版软件的普及、推广和发展作出了非常大的贡献！

6年风雨，贵刊和我们万众合力软件公司共同成长、壮大，如今你们已经拥有两百万的读者群，我们公司也成长成为软件发行、销售渠道中最有影响的知名企业之一。在这6年的拼搏发展过程中，贵刊主编、编辑、广告部的朋友、读者服务部的各位同仁给予我们很大的支持和帮助，在此，向朋友们表示衷心的感谢！

同时，也借此机会，向业界支持和帮助我们的所有朋友表示感谢，向《大众软件》两百万支持和爱护正版软件产业的读者朋友表示诚挚的谢意。

"路漫漫其修远兮，吾将上下而求索"，让我们以此共勉，共同为我国正版软件辉煌的明天更加努力地工作！！

祝朋友们身体健康、工作顺利！！

北京万众骏网电子商务有限公司
北京万众合力科技有限责任公司
2001年5月15日

北京万众骏网电子商务有限公司
北京万众合力科技有限责任公司

## 衷心感谢以下经销商五年来对本公司的大力支持和帮助！

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 连邦软件 | 010-62525338 | 昆明风帆软件 | 0871-5035372 | 天津菲得罗 | 022-23001060 |
| 育碟苑 | 010-82613830 | 昆明威豪 | 0871-5124740 | 长沙卓越 | 0731-4444305 |
| 正普科技 | 010-82671133 | 广州天高 | 020-83790899 | 乌市三声石 | 0991-3833687 |
| 晶合顺达 | 010-82634097 | 广州骏网 | 020-87516117 | 大庆金银来 | 0459-6319892 |
| 京里仁 | 010-62615307 | 广州思富特 | 020-87509952 | 鞍山华辰 | 0412-2237842 |
| 鸿达以太 | 010-62630457 | 广州金碟 | 020-87543352 | 桂林四维 | 0773-2828250 |
| 圣比尔 | 010-62527962 | 广州南软 | 020-87582989 | 杭州美迪 | 0571-8271301 |
| 赛乐氏 | 010-62140782 | 上海茂立 | 021-63508228 | 天津万众 | 022-24218599 |
| 济南长川 | 0531-8544748 | 上海浩鼎 | 025-63226207 | 贵阳万众 | 0851-5876796 |
| 济南中惠 | 0531-6406525 | 武汉赛乐氏 | 027-87851116 | 中科讯 | 0591-3367199 |
| 烟台金石 | 0535-6623036 | 邢台连邦 | 0319-2227912 | 青岛力邦 | 0532-3876906 |
| 淄博鹏越 | 0533-2860281 | 柳州赛乐氏 | 0772-3821112 | 郑州科光赛乐氏 | 0371-3973945 |
| 哈尔滨汉威 | 0451-6232480 | 襄樊连邦 | 0710-3272172 | 长春方远 | 0431-5675223 |
| 哈尔滨三恩 | 0451-2512066 | 太原万佳 | 0351-4128504 | 辽宁华普 | 024-23912988 |
| 哈尔滨瑞利 | 0451-6260102 | 包头鸿天 | 0472-2100963 | 南京探路人 | 025--4812179 |
| 昆明明星 | 0871-5036235 | 沈阳希望 | 0472-2100963 | 成都蓝天 | 028--5446699 |
| 昆明天时 | 0871-4111932 | | | | |

# 《大众软件》邮购中心




### 晶合时代风系列

| | |
|---|---|
| 晶合时代风-轩辕剑3 | 48/48 |
| 晶合时代风-仙剑奇侠传 | 48/48 |
| 晶合时代风-明星志愿合集 | 48/48 |
| 晶合时代风-霹雳奇侠传 | 48/48 |
| 晶合时代风-新天使帝国(标准版) | 48/43 |

### 晶合时代总代理新品

| | |
|---|---|
| 联众会员卡（年卡） | 120/120 |
| 联众会员卡（季卡） | 35/35 |
| 千年(客户端) | 38/35 |
| 千年(储值卡) | 28/25 |
| 绵羊传奇 | 38/35 |
| 太空终结者 | 58/52 |
| 吸血鬼德古拉之魔体复活 | 58/52 |
| 精灵幻境 | 28/25 |
| 精灵幻境2 | 38/35 |
| 新天使帝国（珍藏版） | 68/62 |

### 精品荟萃

| | |
|---|---|
| 半条命-反恐精英 | 68/62 |
| 终极刺客 | 48/43 |
| 杀出重围 | 48/42 |
| 霹雳麻将 | 48/42 |
| 魔法门八-毁灭者之日 | 48/42 |
| 三角洲特种部队3 | 49/44 |
| 极地之光 | 48/43 |
| 异形之强力反击 | 48/43 |
| 落日帝国（英文版） | 50/45 |
| 图酷-高精度数码图库（1） | 68/62 |
| 图酷-高精度数码图库（2） | 68/62 |
| 图酷-高精度数码图库（3） | 68/62 |
| 暴风战士VS劲爆游戏大本营 | 48/43 |
| 小鸡快跑 | 48/43 |
| 疯狂四驱车 | 50/44 |
| 古龙群侠传(豪华版) | 198/178 |
| 古龙群侠传(标准版) | 68/62 |
| 轩辕剑3--天之痕(简装版) | 69/62 |
| 轩辕剑3--天之痕(豪华版) | 198/178 |
| 生化危机3(标准版) | 48/43 |
| 生化危机3(豪华版) | 198/178 |
| 爱的记忆(标准版) | 38/35 |
| 爱的记忆(豪华版) | 69/62 |
| 轩轩伏魔录 | 58/53 |
| 新蜀山剑侠 | 69/62 |
| 王权(幻想王国) | 58/53 |
| 运输大亨 | 36/32 |
| 交通巨人II | 48/43 |
| 深海战将 | 48/43 |
| NBA2001 | 50/45 |
| 猴岛小英雄 | 158/140 |
| 围棋传说 | 19/17 |
| 堕落天使 | 69/62 |
| 心魔 | 38/35 |
| 梦幻模拟战1 | 25/23 |
| 梦幻模拟战2 | 38/35 |
| 梦幻模拟战3 | 48/43 |
| 梦幻模拟战典藏版 | 98/90 |
| 星际争霸(世纪回顾) | 98/88 |
| 霹雳小组3(致命距离) | 38/34 |
| 文明II权倾天下 | 50/45 |
| 极品飞车V | 60/54 |
| 街机游戏库 | 28/25 |
| 保龄球2001 | 50/45 |
| FIFA2001 | 50/45 |
| 仙狐奇缘 | 69/62 |
| 神兵玄奇 | 58/52 |
| 傲世三国 | 68/61 |
| 三国霸业 | 39/35 |
| 三国风云II | 49/44 |
| 勇敢的心 | 98/88 |
| 奇迹时代 | 50/45 |
| KA-52鳄鱼飞行中队 | 38/35 |
| 模拟人生(中文版) | 60/55 |
| 模拟人生-美好生活 | 50/45 |
| 心跳回忆扑克 | 18/18 |
| 暗黑破坏神II(豪华版) | 228 |

产品包装较大，需加20元邮费

### 网开一面

| | |
|---|---|
| 石器时代(游戏盘) | 29/26 |
| WGS会员卡(620点) | 30/27 |
| WGS会员卡(300点) | 15/13.5 |
| 网络三国(游戏盘) | 19/17 |
| 网络三国(月费卡) | 19/17 |
| 万王之王(游戏盘) | 19/17 |
| 万王之王(月费卡) | 18/16 |
| 万王之王(人物卡) | 18/16 |
| 千年(游戏盘) | 38/34 |
| 千年(月费卡) | 28/25 |

### MP3-原音重现

| | |
|---|---|
| 榜中榜1 | 28/25 |
| 榜中榜2 | 28/25 |
| 刘德华-（MP3） | 25/22 |
| 合辑五-（MP3） | 25/22 |
| 齐秦-(MP3) | 28/25 |
| 王菲-(MP3) | 28/25 |
| 谢霆锋-(MP3) | 25/22 |
| BEYOND-(MP3) | 28/25 |
| 罗大佑-(MP3) | 35/32 |
| 张学友-(MP3) | 25/22 |
| 林忆莲-(MP3) | 28/25 |
| 周华健-(MP3) | 25/22 |
| 四大天王-(MP3) | 25/22 |
| 王杰-(MP3) | 25/22 |
| 张信哲-(MP3) | 25/22 |
| 梁咏琪-(MP3) | 28/25 |
| 那英-(MP3) | 25/22 |
| 李纹-(MP3) | 28/25 |
| 张雨生-(MP3) | 25/22 |
| 张宇-(MP3) | 25/22 |

### 万智牌-晶合时代总代理

| | |
|---|---|
| 2000年冠军套牌 | 99/90 |
| 第七版起始牌(中文版) | 65/60 |
| 第七版补充包(中文版) | 25/25 |
| 三国起始牌(中文版) | 58/55 |
| 三国补充包(中文版) | 20/20 |
| 三国预组(中文版) | 53/50 |
| 大战役比赛用牌(中文版) | 99/90 |
| 大战役补充包(中文版) | 29/29 |
| 时空转移预组套牌(中文版) | 99/90 |
| 时空转移补充包(中文版) | 29/29 |
| 预言起始牌(英文版) | 99/90 |
| 预言补充包(英文版) | 29/29 |
| 玛凯迪亚起始包(英文版) | 99/90 |
| 玛凯迪亚补充包(英文版) | 29/29 |
| 宿敌起始牌(英文版) | 99/85 |
| 宿敌补充包(英文版) | 29/29 |
| 红色牌套 | 60/60 |
| 黑色牌套 | 60/60 |
| 万智牌九格牌模 | 4/4 |
| 国产牌套(透明/每张) | 0.20/0.2 |
| 进口透明牌盒(150张) | 16/16 |

(凡购买价值100元以上万智牌者，赠万智牌玩家手册本，数量有限赠完为止。)

### 百宝箱

| | |
|---|---|
| DFFICE XP最新体检 | 27/24 |
| 炒股宝典 | 48/43 |
| REDHAT 7。0精装版 | 48/43 |
| 智能狂拼II标准版 | 39/34 |
| 中文特快汉字输入法普及版 | 98/93 |
| 黑客防线6 | 27/23 |
| 趣味编程2 | 28/25 |
| 东方影都之立体眼睛 | 20/18 |
| 网页+多媒体制作全面通II | 48/43 |
| 多媒体网页制作2001-素材篇 | 19/18 |
| 多媒体网页制作2001-学习篇 | 28/25 |
| 网址快手 | 38/35 |
| VISUAL C++编程资源大全 | 38/35 |
| 机械工程师CAD2001(万能版) | 98/88 |
| Fireworks4经典实例教程 | 22/20 |
| 三维动画梦工厂 | 68/62 |
| GIF Anmiator4.0版 | 28/25 |
| 网络加速王 | 39.9/36 |
| 3000万能工具库 II | 35/32 |
| 东方不败III（小包装） | 39/35 |
| 金山游侠III | 48/43 |
| Pro-Magic5.12即时恢复系统 | 49.9/45 |
| 系统救护神(专业版) | 49/45 |
| 无敌加解密 | 28/25 |
| 豪杰大眼睛(标准版) | 39/35 |
| 豪杰大眼睛(豪华版) | 59/53 |

### 攻城略地

| | |
|---|---|
| 魔法门八-毁灭者之日攻略 | 26/25 |
| 三角洲特种部队全攻略 | 25/22 |
| 古墓丽影权威攻略集 | 25/22 |

《大法师》晶合时代总经销　6月15日上

《红月》晶合时代总经销　6月15日上

《大富翁》晶合时代总经销　6月15日上

敬请关注！！！

点击www.jhpop.com，您可在"晶合软商网"上直接选购产品！




**邮购地址：**

**北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱**

**邮政编码：100089**

**咨询电话：010-82634107、82634092**

**E-mail:jhyf@jhpop.com.cn**

e 法律 0 距离



38 元

法律法规司法解释近 3000 件
权威的判例 300 余件
历年律考试题与答案
中外法律网址大全
导航、检索、超文本链接三维查询
一盘在手，百法皆通

## 中国法律法规大全2001



# 北京万众骏网电子商务有限公司策划发行

全套 6CD 198 元







## 新火星人—3DS Max 4 大风暴（上）（下）

震天动地惊世之作
大型多媒体三维动画教学软件

空前豪华的多媒体教学新作
从此电脑三维动画不再是少数人的梦想！

《新火星人－3DS Max 4 大风暴》全套 6CD，2 本配套教材，共计 1000 多页，总容量空前巨大，内容全面专业，将新增功能一网打尽。

## Maya- 造型风暴／质感风暴

Maya 是目前世界最高水准的三维动画制作软件。

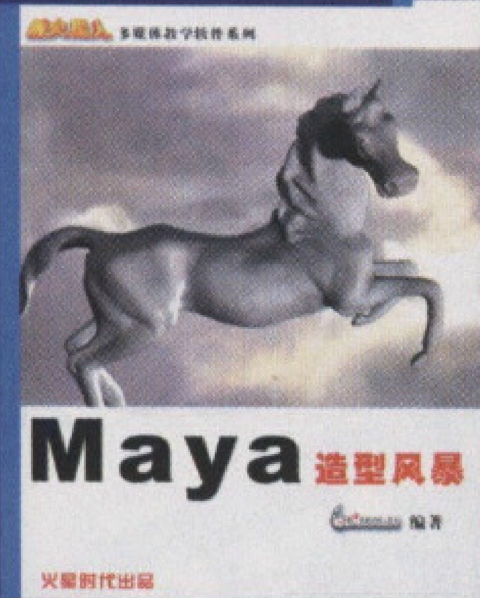
《新火星人 –Maya 造型风暴》全面学习 Maya 的基础和建模知识，以精彩范例为教学，剖析全部的建模命令，公开最高阶的角色建模技术，成为真正的电脑雕塑家。

《新火星人 – Maya 质感风暴》全面学习 Maya 的材质、贴图、灯光、摄影、环境气氛、渲染知识和顶级三维彩绘软件 DeepPaint3D，彻底解决贴图问题，瞬间制作出广告专用的亮丽材质。

光盘附精美的 Maya 模型、材质库和精彩的教学内容，其中多媒体教学由王琦老师亲自讲解，将实际操作全部记录，交互式选择学习，高清晰 DVD 级播放品质，还有相应的配套丛书。

3CD 126 元
赠 400 页全彩手册




2CD 126 元
赠 600 页手册，

28 元




集益智性、趣味性、博弈性于一体的益智体育活动

## 中国麻将－增强版

★赠送完全精通手册


特约邮购
万众软件俱乐部

电　　话：010-62510109、62510224（24 小时）
汇款地址：北京双榆树 101 号信箱
网　　址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路 171 号大华写字楼 B335

联 系 人：罗雪松
邮　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）



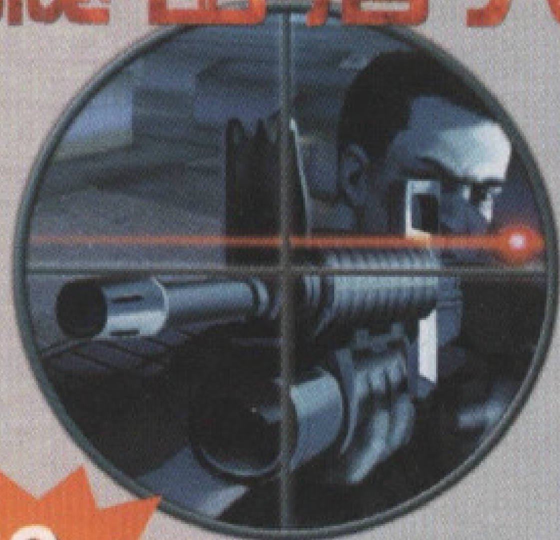




购买《古墓丽影历代记》正版游戏的用户，在6月30日前将用户回函卡寄回新天地公司，可参加抽奖活动，将有机会在上市前获得《盟军敢死队2》正版游戏一套，奖品共1000套。

购买《小鸡快跑》正版游戏的用户，自4月25日起，需将用户回函卡寄回新天地公司，前1000名玩家便有机会得到非卖品“小鸡快跑”精美主题文化衫一件，共1000件，送完为止。

PROJECT IGI
I'M GOING IN
秘密潜入



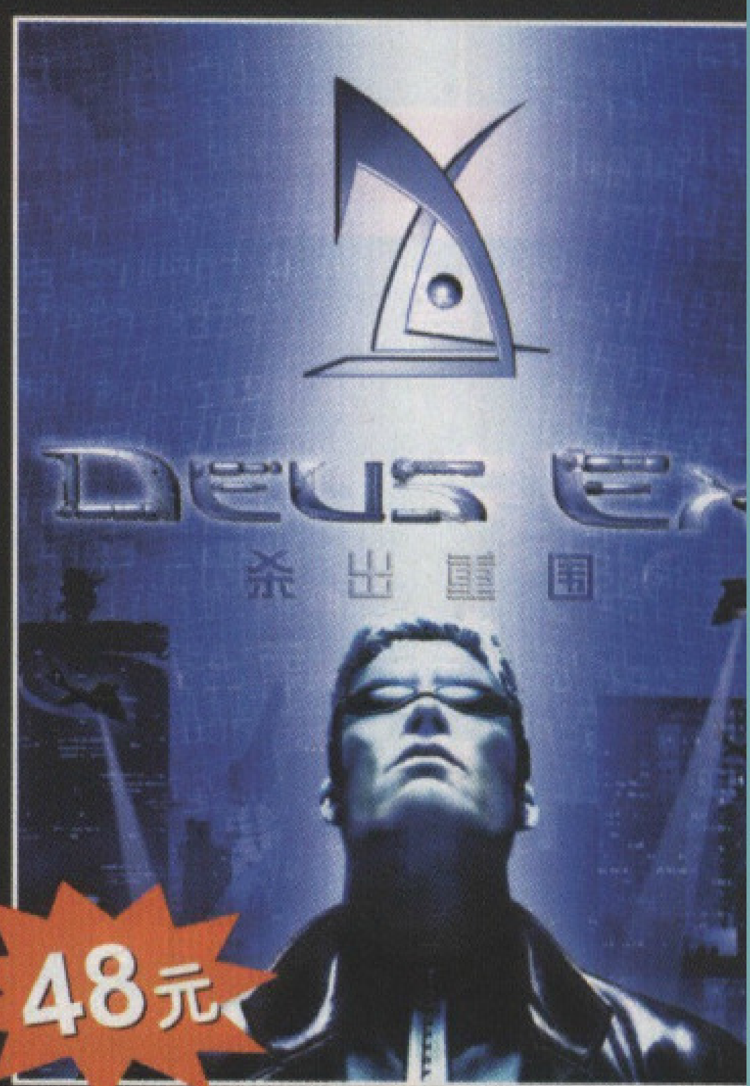
48元

运用你的大脑
控制你的食指
这里是真正的龙潭虎穴！



终极刺客代号 47
HITMAN CODENAME47
48元

体验做一名
完美杀手的快感！




开放式第一人称角色
扮演游戏的典范之作

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体
地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 联络：新天地销售部
传真：(010) 62862036 销售热线：(010) 62862035
技术支持：(010) 62862042

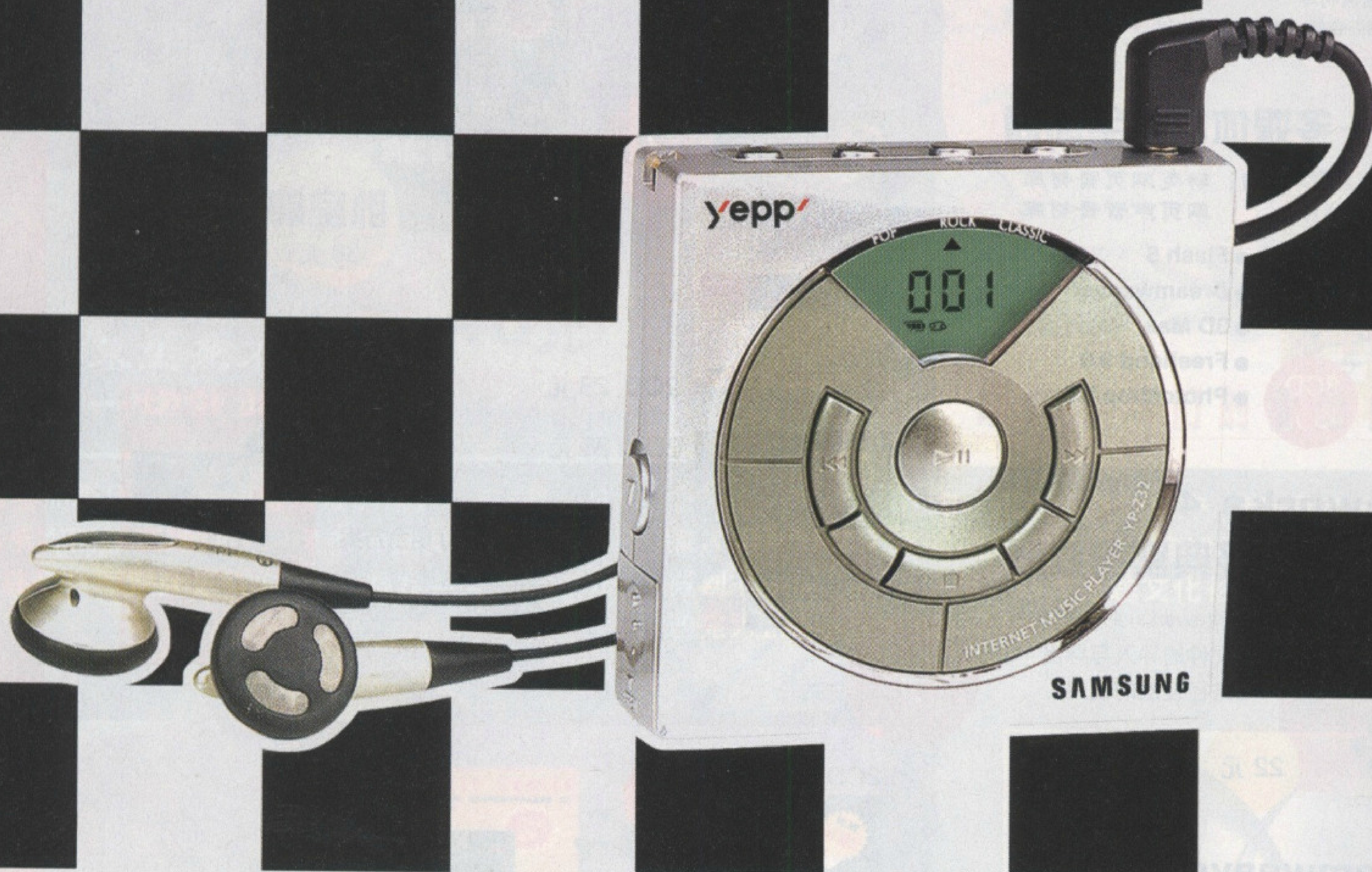
连邦
北京连邦软件股份有限公司 销售总代理邮编：100080
联络：连邦销售部 电话：(010)62525338
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层
游戏频道：games.federal.com.cn

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
三星数字世界欢迎您

轻松享受 轻松拥有

# 三星MP3惊喜大放送

买Easy yepp Z32U,送32M SM卡




Digital Driving

Easy yepp
YP-Z32U

- 纤细机身 方便携带
- 分段重播MP3音乐档案
- 32MB内置闪存记忆体
- 4项EQ音效设置模式
- 高速USB接口
- 内置智能卡插槽(Smart Media Card)
- 可下载所有格式文件
- 可作为USB活动硬盘使用

三星数码随身听系列
yepp

SAMSUNG
三星电子

中国代理: 北京中科灵智科技有限公司 电话: 010-62652921/62652926 传真: 010-62527907 广州分公司电话: 020-85261576/85261394

经销商: 北京诚融佳信: 010-62569889 北京顶茂太和: 010-88096043 北京丹灵数码: 010-82664395 北京瀚海扬帆: 010-82671250
上海富清实业: 021-64267752 上海北大青鸟: 021-64728958 杭州华清电子: 0571-8828820 南京三维自动化工程: 025-3210658
广州帝森科技: 020-87572687 郑州东恒商贸: 0371-6511426 沈阳红网科技: 024-23969275 /77/79-306

三星电子技术服务中心: 北京办事处: 010-64733366 上海办事处: 021-64563366 广州办事处: 020-38791233

维修服务: 全国联保一年 http://www.yepp.com.cn

## 3000万能工具库 II

一次安装，随时调用

此游戏秉承上两集分类详细、工具齐全、使用方便等特点，新增学习篇、实践篇、排行榜、另类篇等。

附赠：

全新《游戏 100》

百玩不厌




2CD 35 元

### 办公软件之王

传达室
工具室
经理室
警卫室
秘书室
收发室




2CD 28 元

### 硬件世家

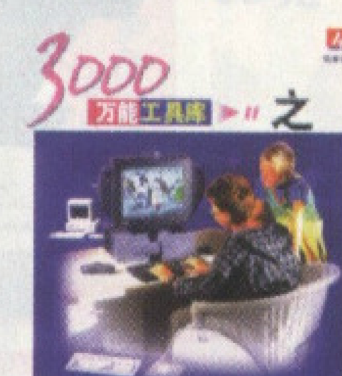
测试超频
磁盘工具
加密解密
系统增强




2CD 28 元

### 网神专版

网络工具
网络搜寻
黑客之矛
黑客之盾
电话聊天
辅助工具
网络奇兵
浏览工具
上传下载
网络管理
网络加速
邮件传真




2CD 28 元

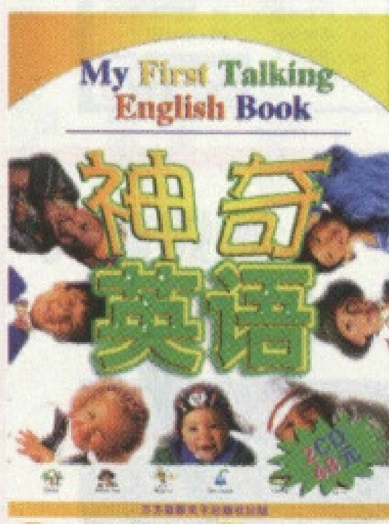
## 大家来找碴




2CD 28 元

最新型的 IQ 益智类游戏，包括了体育、军事、娱乐、艺术、科学、生活等知识性图片，潜移默化的使玩者扩展了知识面。

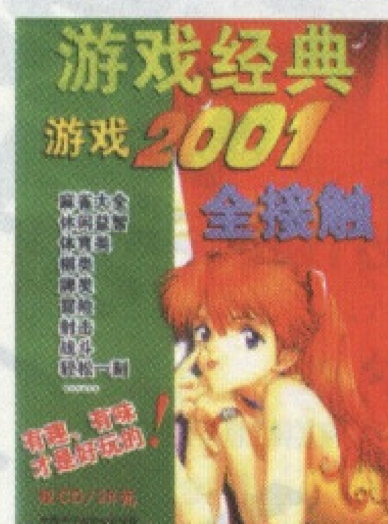
## 神奇英语




2CD 48 元

美国引进完全版，休闲图解方式，全程美音。内容包括英文字母、数字、人物、动物、水果到服装、颜色等，易于儿童认识和掌握。

## 游戏 2001 全接触




28 元

几百个简单易玩的小游戏，操作简单，趣味性强

## 模拟至尊 II




2CD 35 元

近 2000 款最新的街机模拟游戏

## 三维动画梦工厂

4CD 68 元

三维动画实战软件

学习动画制作真正的秘籍宝典

3D Max
softima
maya

- 各类插件和外挂模块近 700 种
- 辅助工具近 100 种
- 三维动画及三维图片 300 余张
- 实例场景近 100 个
- 各种模型材质脚本近 2000 余张




## Linux 大全



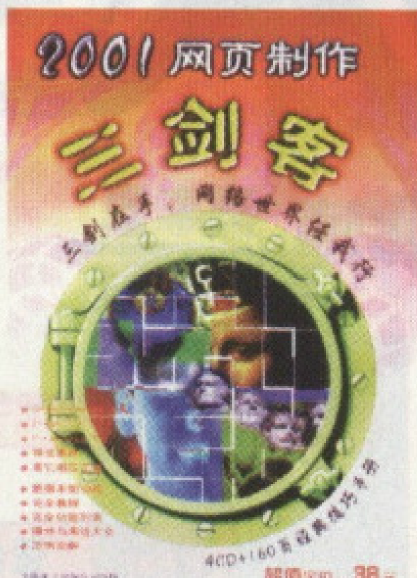

Linux 概述
Linux 安装
Red Hat Linux
Turbo Linux
Linux 内核编程
Linux 系统编程
Linux 工具集锦

2CD 35 元

附赠：网络软件集

## 2001 网页制作三剑客

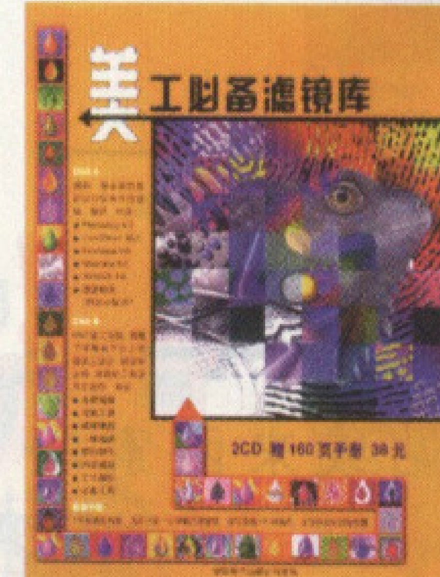
三剑在手 网络世界任我行




赠 160 页手册

4CD 48 元

## 美工必备滤镜库




2CD 38 元

赠 160 页手册

收集了各种常用平面、三维设计软件的各种滤镜、插件，更有MAC 专辑，收集所有 Mac 平台上的常用软件

## 轻松应考电脑化托福

39 元

带领你深入托福电脑化考试
电脑化考试的流程
电脑实时考试的特色
图文并茂及详尽解说应考技巧
全新题型的分析
电脑化考试的高分技巧

出国留学人员英语过关指南丛书(1)



# 北京万众合力科技有限责任公司策划发行




特约邮购 万众软件俱乐部

电 话：010-62510109、62510224(24 小时)
汇款地址：北京双榆树 101 号信箱
网 址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路 171 号大华写字楼 B335
联 系 人：罗雪松
邮 编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

(邮购免邮资)

# 刻骨铭心 S5.1

★超级多媒体音响的全新界定

★DVD家庭影院的优秀解决方案



对于听过漫步者S5.1的人来说，那一定是段刻骨铭心的经历。其超卓的音质表现，便捷的控制系统，完美尊贵的造型，足以傲视世界优秀品牌的旗舰产品。



## 时代 音频

真正影院级功率推动，采用大功率环牛，有源功率高达160W(60W+20W × 5)。

低音炮独立两腔结构，两级式后倒相设计，33mm厚双层侧板。

5只卫星箱（包括中置）按THX、杜比digital(AC-3)精神设计，并全部采用两分频。

8英寸铝音圈高强度低音单元，丝绢膜液磁球顶高音单元，4英寸复合纸盆中音单元。

无线红外遥控，前置便捷键控。微电脑数字控制系统，精密数字电位器，能够精确到1dB。

大屏幕数码及字符显示，多功能状态指示，开关机音量淡入淡出，断电记忆。

独具6.1声道后级功放，可扩展升级为杜比EX等6.1系统。

杜比digital(AC-3)、DTS Ready。

## 国内统一零售价：1560元/套

巨献5周年

漫步者 Edifier®

精湛科技 尽享人生

北美加拿大爱德发企业 北京爱德发高科技中心 免费垂询电话:800-810-5526 http: // www.edifier.com

理商

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 010-82852576 | 石家庄：0311-6992473 | 吉林：0432-2483348 | 临沂：0539-8201238 | 西宁：0971-6121990 | 苏州：0512-5517779 | 武汉：027-87642355 | 昆明：0871-5183208 | 汕头：0754-8164842 |
| 010-62630804 | 廊坊：0316-2052972 | 沈阳：024-23991814 | 呼市：0471-4816090 | 南京：025-3619514 | 连云港：0518-5817031 | 襄樊：0710-3236189 | 贵阳：0851-5280293 | 东莞：0769-2214181 |
| 022-27378016 | 唐山：0315-2842341 | 锦州：0416-2125935 | 包头：0472-3637140 | 常州：0519-6686555 | 南昌：0791-6250812 | 宜昌：0717-6731434 | 长沙：0731-4148525 | 佛山：0757-2295063 |
| 021-62447320 | 秦皇岛：0335-3050924 | 大连：0411-3642359 | 太原：0351-7230997 | 无锡：0510-2768941 | 合肥：0551-3633827 | 郑州：0371-3832293 | 南宁：0771-5316196 | 珠海：0756-2115967 |
| 023-68790987 | 邯郸：0310-3020083 | 济南：0531-6957774 | 西安：029-5540659 | 徐州：0516-3800142 | 杭州：0571-8380490 | 福州：0591-3323935 | 柳州：0772-2835177 | 韶关：0751-8870503 |
| 020-87517233 | 哈尔滨：0451-6292378 | 青岛：0532-3836687 | 兰州：0931-8262520 | 镇江：0511-5241702 | 宁波：0574-7283045 | 厦门：0592-2227890 | 海口：0898-6718548 | 惠州：0752-2121681 |
| 0755-3681964 | 长春：0431-5628982 | 烟台：0535-6661727 | 乌市：0991-2830924 | 扬州：0514-7324808 | 温州：0577-8846438 | 成都：028-5440961 | 湛江：0759-2224415 | 江门：0750-3110909 |

# 买美达玩PS游戏

## 一夏奖不停

# 美达时刻
## MIDA TIMES

★ 5、6月的每个双休日，凡购买美达主板或光驱的用户即可获得精美大礼一份：液压万年历、T恤衫、钥匙包、手机链、扑克牌、卡通手机座等。

★ 凡在5月10日-6月30日期间登录pconline网站并注册为美达时刻会员者以及持有带美达LOGO任何物品者均可到美达各分公司指定的地点参加美达时刻现场抽奖活动。奖品为：17寸纯平显示器、空调、DC游戏机、29寸电视机、立式CD机等。

★ 凡在7月1日-8月10日期间登录pconline网站并注册为美达时刻会员者即有机会参加8月10日公布的美达时刻抽奖活动。8.12早网上抽取昆明、大理、丽江、世博会7日游、PS2游戏机、立式CD机、佳能扫描仪。

把你的电脑变成超级PS游戏机



=




超酷PS光驱

内置支持PS游戏光盘程序

美达科技
MIDA TECHNOLOGY

圳市元美达科技有限公司
: 深圳市福田区福虹路世贸大厦A座34F
话: 0755-3690809
真: 0755-3690586
ail:sales@midatech.com

| | |
|---|---|
| 京分公司 | 010-62523930 |
| 海分公司 | 021-54901925 |
| 阳分公司 | 024-23882442 |
| 都分公司 | 028-5232588 |
| 京倚天升(OEM代理) | 010-62613610 |
| 州海洋冠信 | 020-87548841 |
| 海哲思 | 021-54901872 |
| 汉蓝星 | 027-87647491 |

| | |
|---|---|
| 北京惠利兴达 | 010-32570785 |
| 北京亿达一鸣 | 010-62614432 |
| 北京中科物资 | 010-82614928 |
| 北京至兴仁和 | 010-82624091 |
| 北京明夷浩天 | 010-82663073 |
| 上海中胜 | 021-32260530 |
| 上海寅旭 | 021-50620046 |
| 上海一苇 | 021-54900340 |
| 上海威纳 | 021-62310470 |
| 上海德谷 | 021-62576935 |
| 天津宇隆达 | 022-27489445 |
| 天津元亨 | 022-27493741 |
| 重庆仕迪 | 023-68633084 |
| 重庆佳益 | 023-68636934 |
| 重庆千禧 | 023-68790549 |
| 沈阳东计网络 | 024-23966184 |
| 沈阳进行曲 | 024-23967061 |
| 沈阳智洋 | 024-23967432 |
| 南京新华滔 | 025-3367153 |
| 南京火力 | 025-3374706 |
| 南京金奔腾 | 025-3619091 |
| 南京钻龙 | 025-3683390 |
| 南京宝德盛 | 025-4810506 |
| 武汉华维 | 027-87858847 |
| 成都新科人 | 028-5217006 |
| 成都华森 | 028-5221327 |
| 成都品高 | 028-5433419 |
| 成都联昌 | 028-5450155 |
| 陕西新希望 | 029-4202118 |
| 石家庄兴化 | 0311-7032746 |
| 石家庄联信 | 0311-7879488 |
| 太原艺峰 | 0351-4923591 |
| 太原同舟 | 0351-7323907 |
| 河南华恒 | 0371-3944288 |
| 大连金宇 | 0411-3626327 |
| 大连茂华 | 0411-3630758 |
| 长春意达 | 0431-5629019 |
| 哈市立地 | 0451-2521581 |
| 哈市敦华 | 0451-6208991 |
| 济南永佳 | 0531-6421490 |
| 济南海丰达 | 0531-6966256 |
| 青岛大汇 | 0532-3823692 |
| 合肥新华海 | 0551-3632739 |
| 杭州黎明 | 0571-8211501 |
| 杭州天利 | 0571-8801392 |
| 杭州锐克 | 0571-8806180 |
| 宁波恒创 | 0574-7342587 |
| 宁波海洋 | 0574-7344518 |
| 温州锐克 | 0577-8362625 |
| 福州澳际 | 0591-3347033 |
| 南昌太平洋 | 0791-6296169 |
| 贵阳成冠 | 0851-5282390 |
| 贵阳宏微 | 0851-5803422 |
| 昆明思远 | 0871-5148718 |
| 昆明木易 | 0871-5219789 |
| 甘肃新干线 | 0931-8262992 |
| 新疆钛生 | 0991-5853235 |
| 乌市美捷 | 0991-5859321 |






界里，你将要带领小燕子、永琪、紫薇、尔康、晴儿、萧剑一行人



Enter New Worlds
2001年最华丽的遊戏舞台

小燕子决战大富翁
Conquest
Internet

经销：北京神州华彩网络软件有限公司

北京天下华彩网络软件有限公司发行
http://www.softchina.com.cn

地址：北京海淀区知春路49号希格玛大厦首层东102区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905 E-mail:servicepub@softchina.com.cn

**编辑导语：**

突然才发现，同事们都在上期杂志的编辑导语里对“大软”发行100期表达了自己或多或少的情思。想来自己的反应是迟了些。全彩的杂志，当然好看，也是我一直的梦想。但事到临头并没有特别的兴奋，只是在忙碌中默默希望能把自己的工作做得更好一点，对得起那些偶然路过报亭，把兜里剩下的几张烂票子全掏出来买了杂志的朋友。如果这当中有谁读了我的文章，能仰面一笑，笑过之后又对游戏这个不小不大的行业留下一点点似是而非的印象，我也就满足了。

我居住的这个城市，环境每况愈下。昨天早晨上班前忘记关上窗户，晚上回到家，打开灯，发现书桌上的纸张全被风吹落了一地，桌面和电脑键盘上则覆满了厚厚一层灰尘。我用抹布胡乱地擦了擦，然后习惯性地去按电脑的电源开关。为什么我们非要用10进制来计数呢？我常常想，如果采用12进制，那我们是不是要等到144期才庆祝一番呢？在时间没有两极的长线中，人为地制造出一些特定的点，来寄托自己的情感，这也是人类的一种无奈的智慧吧，毕竟，我们可以体验到触摸、体验到皮肤的灼热、体验到另一个人心跳的那段时间，是有两极的。

这期的两篇专题企划，都蕴涵着诸多小编的心血，也请大家看过之后，多提些意见吧！

生铁

# 对于国内电子游戏分级制度的研究

本刊编辑部

花开花落，转眼间中国游戏行业也算是走过了6、7年不平的道路，这期间国外同行业风起云涌，并一直在以加速运动向前发展着。如何才能尽快与国外行业接轨，取长补短，已经成了目前的耽误之急。而要接轨，没有一套完善的体系制度是不行的。纵观我国的视听产业，有审查机构，但审查的标准只有两个——通过审查和未通过审查。简单的标准说明了两个问题，一是行业不够发达，二是国家对于视听产品完全没有开放。我们这次试推行的这套游戏软件分级系统，它的目的无非是针对于本刊介绍的游戏软件，为读者及一切未成年玩家提供一个参考，至于游戏的艺术性，则没有在这一系统中体现出来，原因很简单——“艺术无禁忌，但社会有禁忌”。对人文和社会的思考，或者对于某些“美”的表现，并不都适合一位9岁的男孩。对于一个游戏是否优秀的综合考虑，则可以参考《大众软件》原有的评分系统。

## 一

世界各国对于在该国发行的音像及多媒体产品都有着自己相对应的审查机构及其条例，这些机构或者是官方的，或者是民间的（独立的非政府组织或行业内部下属单位），或者是半官方性质的；审查的目的也无非是两个，一是保护国家的利益及其推行的意识形态不受侵犯，二是避免未成年人过早接触有可能对其造成负面影响、引发其错误理解和模仿的内容。那么其审查机制也无非就是按照这两者交错进行的。这些分级制度中，有些是具有强制法律效力的，有些则只是起到内部参考和引导消费的作用。



娱乐软件开发是今年来迅速发展的新兴行业，它同传统的视听产品无论在表现形式有何不同，其最基本的目的确是相同的，即迎合消费者的需要，通过更好地满足消费者的需要而赢利。这样就必然引发了对娱乐软件的分级制度，因为商家自身的性质决定了它是不具备自我审查职能的。鉴于娱乐软件行业还是一个新生事物，对其评级制度进行探讨，不如先从较之历史更长远，发展相对成熟的电影行业分级制度开始。纵观国外电影行业的审查制度，会发现在电影行业发展的早期阶段，就已经有了各种各样的审查制度。这些制度随着时代的变迁，随着社会主流观



念的改变而逐步变化着。下面我们就先从欧美国家的电影分级制度谈起吧。

美国现行的影片分级制度是基于1968年美国电影协会及全国影院协会开始实施的分级制度为蓝本的，当时的电影分为4个级别——G级（普通级）、M级（介于普通和限制级的中间级）、R级（限制级）和X级（严格限制级）。其中的X级是只限在合法红灯区指定影院播放的。这一系统属于非官方性质，其评级委员会的成员由一些家长组成，他们不对影片的艺术性进行评价，评级目的主要是为未成年人家长提供参考，并不具备法律效力。制片人是否愿意将自己的影片送审也出于自愿，但是鉴于该评级具备一定权威性，所以大部分制片人和影院都愿意执行这一分级标准。

美国于1990年开始修改实行的新电影协会（MPAA）的电影分级制度是这样的：

G级（GENERAL AUDIENCES）：影片适用各年龄段人士观看。

PG级（PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED）：影片含有部分不适合儿童观看的内容，要求家长的引导。

PG-13级（PARENTS STRONGLY CAUTIONED）：影片部分内容对于13岁以下儿童非常不适合。

R（RESTRICTED）：年龄17岁以下的观众必须有家长陪同观看。

NC-17（NO ONE 17 AND UNDER ADMITTED）：禁止17岁以下未成年人观看。

目前关于该评级制度的适用程度还在逐渐探讨修订中。

加拿大电影的分级原则和美国的很相似，但感觉更为科学，它首先分为无条件容许任何年龄人士观看、有条件容许儿童青少年观看和禁止儿童及青少年观看等3大级别。在这3个级别下又分有细目。其中最后一个级别中，分级机构认定某些影片包含显而易见的性爱或暴力内容，但分级当局对这些影片在艺术、历史和政治等



方面的价值还是持肯定态度。

目前由于许多国家的电影审查部门的制度相对完善，并已经具有一定的社会影响力，又由于各种媒体形式的娱乐产品越来越多样化、综合化，所以目前欧美的许多娱乐软件评级都归由原来的影视评级机构管理。

英国的视听产品方面的审查早在1909年开始就通过了立法程序。目前的评级机构由英国电影分级委员会（BRITISH BOARD OF FILM CLASSFICATION）控制，它脱胎于英国电影审查委员会，是非官方的审查机构。英国的审查制度是相对严格的，要求BBFC审查与《淫秽出版物法案》、《保护儿童法案》等一些刑事法律挂钩，未通过BBFC审查分级的视听产品是不能向公众发售的，通过审查的产品包装上要有明确的分级标志，严禁儿童接触某些级别的视听产品。并且对于产品包装标识和名称也有法规限制，要求出品的视听产品必须只有唯一的名称，这一名称要和送审时的名称一致。

除去这一机构，目前还有于1986年在英国成立的隶属于英国遥感技术协会（BARSC）的评级机构RSAC（Remote Sensing Applications Consultants），它的服务项目中亦包括对娱乐软件及网站安全的等级评定。

当然，专门针对娱乐软件而设立的权威分级制度也是非常之多的，ESRB（Entertainment Software Rating Board）就是目前游戏行业最有代表性的分级制度之一。ESRB协会于1994年成立于美国，是一个为交互娱乐软件行业提供分级服务的非赢利性独立组织。它按照年龄层次对娱乐软件分为以下几个级别，玩游戏的朋友应该会经常在电视及电脑游戏的包装上看到该组织的分级标志。




**EC（Early Childhood）：**

这一级别的娱乐软件主要针对于3岁及3岁以上的学龄前儿童，其中不应包括任何让家长感到不适合的内容。




**K-A（Kids to Adults）：**

这一级别的软件内容适于6岁以上儿童，它适应的年龄段是最广的。软件中可能包含最低限度的暴力、恶作剧和粗话。从1998年1月开始，这一级别被E（Everyone）级别所取代。




**E（Everyone）：**

有这一级别标志的软件意味着它适合于6岁以上任何品位的消费者。




**T（Teen）：**

这一标志代表该软件适合于13岁以上的消费者。软件内容有可能包含一定的暴力和其他不良内容的暗示。




**M（Mature）：**

这一级别的软件是针对17岁以上用户的。软件运行中会出现一定的暴力和色情内容。




**AO（Adults Only）：**

这一级别的软件会出现直接的色情和血腥画面，被要求不得故意售卖或出租给年龄低于18岁的用户。




**RP（Rating Pending）：**

已经提交给ESRB但还未通过最终审查的待定级别产品。

在发达的西欧国家，类似这样的分级机构在各国都有很多，只是影响大小不同罢了。

再来谈谈亚洲邻近国家的娱乐软件分级情况吧。在日本，对视听产品进行审查和分级的工作由日本伦理委员会负责。它对于录象和游戏产品设有专门的审查标准。特别是针对限制级游戏本身，还分有几个级别。R级允许是15岁以上消费者购买的，X级是18岁以上成人购买。日本法律规定未成年人不得购买色情物品。但是本刊记者曾在日本的专卖店中看到学生选购限制级游戏，店家并没有阻止。



韩国近年来游戏产业飞速发展，相关的法规也在不断确立和完善过程中，游戏产业相关法规是由韩国文化观光部负责制定的。目前游戏软件的分级标准受到特别所得税法、音像及游戏出版法的限制。在游戏软件上市之前，先要由国家成立的影像物品等级委员会进行事先审议评级，网络游戏的审查则由信息通讯委员会负责。

## 二

在游戏的相关领域中，电影应该是与游戏联系最为紧密的一种媒介。由电影改编成游戏，或是由游戏拍摄成电影，已经是一种较为成功的商业运作模式了。据了解，在国内的电影业中，尚没有相关的电影内容分级制度出台，而且在相当长的一段时期内也不会有，中国电影是没有等级之分的。原因是被许多国家所采用的电影分级制度，并不符合我国国情，会有很多副作用，一旦采用，便会让不良镜头有“合法”存在的机会。据广电总局电影局有关人士说：“政府部门对于电影分级的问题不是没有。但之所以没有实行，是因为考虑到目前中国的经济文化发展水平以及电影的管理水平难以达到分级的要求。也就是说，管理跟不上，分级制度无从谈起，分了也是白分。比如10年前，中国电影曾经试行过‘儿童不宜’，但后来停了，为什么？就是因为管理跟不上。根本做不到像美国那样，如果18岁以下的未成年人没有父母的陪同进了影院，父母就会受到严厉的惩罚。我们这里的情况是，不但管理实行不了，反而‘儿童不宜’成为了一个炒作对象。所以，目前中国电影的

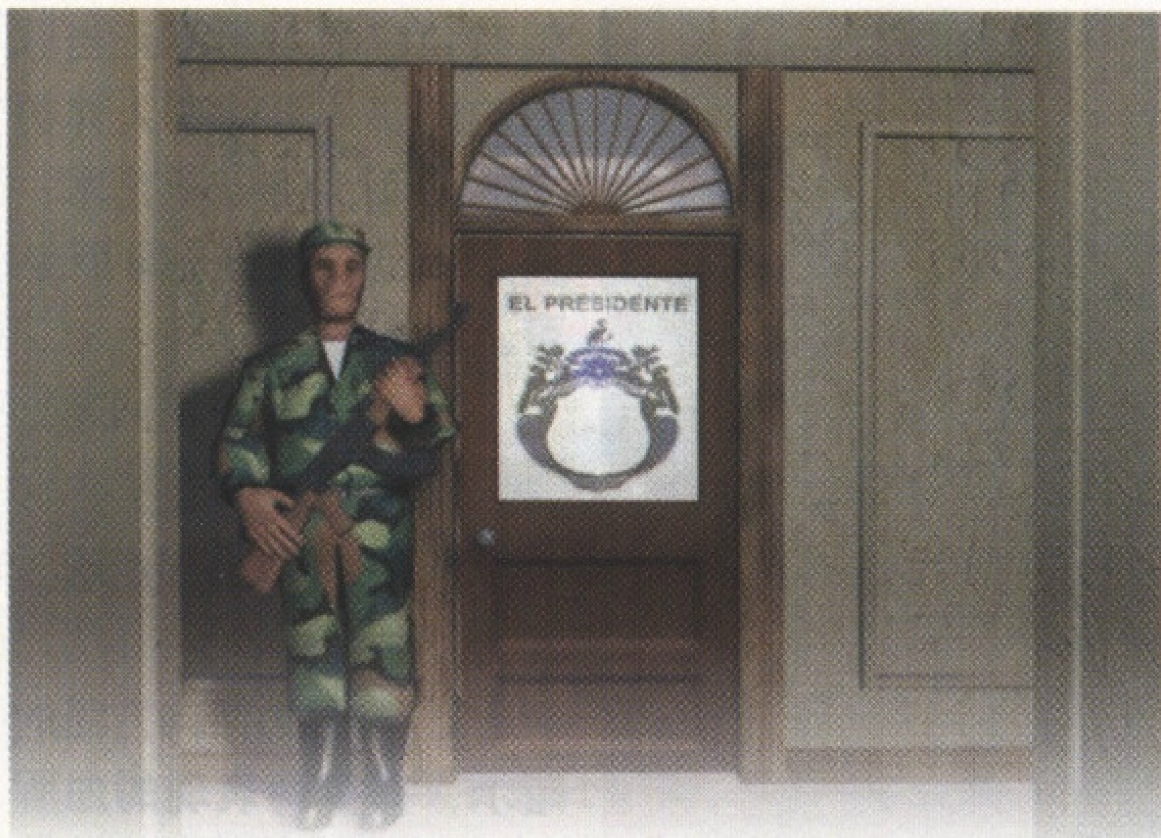


首要问题，还不是电影分级，而是健全电影体制，规范电影市场，提高管理水平。但这并不是说，电影不分级，未成年人观影的问题就不能解决。无论是国产影片，还是进口影片，事实上都在遵循着一个原则，这就是‘老少皆宜’。而且，为了解决未成年人观影的问题，政府已采取了特殊的措施，专门设立了机构，向少年儿童推荐适合观看的影片。”

我国电影的内容审核、出版发行是由国家广电总局电影局统一负责，对其内容的审核主要是依据国家现有的《电影管理条例》，只要不违反这个条例，符合现有法律法规的相关规定，一般是准许发行上映的。这种电影审核机制与我国国情不无关系，国外的电影内容的分级审核制度主要是在色情、暴力的程度，适合于什么样的观众群上加以区分，而我国现有的法律法规根本就是严令禁止色情、暴力等相关不健康内容的出现。但是从近段时期反映的一些情况看，经过审核公映的一些影片，虽没有色情、过于暴力的镜头，却也是不宜少儿观看的，且无任何警告性的语言在影片上映时加以说明。比较典型的一例就是以前公映过的《拯救大兵瑞恩》，其上映后所表现的战争真实、残酷，过于血腥的画面，曾引出不少关于国内电影是否应该分级的激烈讨论。在“少儿不宜”取消之后，很难再见到有任何级别限制的字句了。但这不是说，之后的任何一部经过审核的影片在上映时，都适合不同年龄段的








人观看。有些影片在成年人看来并不算刺激、暴力的镜头，让一些年幼的孩子观看，也许就会有负面的影响，造成心理上的伤害。在避免有人借着电影分级制度“浑水摸鱼”的前提下，电影分级制度应该是国家电影审查机构针对不同年龄、不同阶层观众而制定的一种保护政策。目前，在电影审核方面，虽然有时对其内容还有些考虑不周的情况，不时引来“中国电影该分级了”的呼声，但是我国现有的电影管理制度还是比较严肃、严格、适宜国情的，与欧美等国色情、暴力泛滥，不得不出台相关的电影分级制度加以限制这一无奈的被迫举措相比，我国的电影业还算是一片净土，电影分级制度在短期内不会出现。

说到我们比较关心的游戏业，近年由于电脑普及率的不断提高，个人拥有电脑的数量正在成倍增长，这其中，很大一部分购买者都是有着望子成龙愿望的孩子家长，他们把它作为给孩子的智力投资，想让孩子在激烈、残酷的市场竞争中，能够不断提高自己的生存技能；孩子最终说服家长去购买电脑的诸多理由中，最有力的理由便是学习，学习新知识、掌握新技能。毕竟在21世纪的信息时代，谁也不想做个“新文盲”，都想让自己有一技之长，不甘落于人后。然而，总学习是会疲惫、厌烦的，那么就需要放松一下，有了电脑这个好东东，就免不了要接触到电脑游戏了。现在，随着电脑日新月异不断向着更高（配置越来越高）、更快（速度越来越快）、更强（处理能力越来越强强）的方向发展，硬件、软件不断地升级，这就使得电脑游戏有了一个施展自己无限魅力的舞台，各式各样的游戏，优秀的、平庸的、有趣的、无聊的、经典的、垃圾的数不胜数。现在，电脑游戏已逐渐成为一种不可忽视的传播媒介，接触它的人越来越多了，大多数为青少年，且年龄层次随着电脑的普及有越来越小的趋势。在如此众多的游戏中，如何帮助人们选择适合自己的游戏，如何正确引导青少年选择健康、积极向上，对身心有益的游戏，便成了当务之急。与电影行业的情况相似，国内还没有关于游戏内容的分级制度，分析其原因主要是我国游戏业的起步较晚，与欧、美、日等国的游戏业发展差距较大，在这方面的意识不强，游戏业还没有一套规范的相关行业标准。对于游戏产品内容的审核，我国还没有制定相关的管理办法，主要是依靠国家的法律政策加以管理，由国家新闻出版署的相关职能部门来具体实施。随着我国目前游戏业的不断发展，有关人士表示，对于游戏分级制度的建立是非常有必要的。目前热衷于游戏的多为青少年，在这个年龄层中，他们明辨是非的能力比较差，对于一些事物的好坏还不能作出正确的判断，这就要依靠一种东西来帮助他们衡量一个游戏内容的健康与否，以免将他们引入歧途。现在青少年犯罪比较严重，受暴力、凶杀等的不良影视作品的影响较大，但是以后会不会受到一些不良游戏产品的影响产生犯罪问题，也未可知，我们当作未雨绸缪者，否则必成亡羊补牢人。此外，还提及了关于制定游戏分级制度的一些设想。除了会在游戏内容上做出相应的规定，如不能有暴力、色情、反动等违法的游戏画面、剧情出现外，也可能会在技术方面制定一些标准。游戏分级制度是一种“游戏规则”，对于我国游戏业的健康良性发展，规范游戏市场，积极向上地引导广大玩家对游戏的正确认识，改变社会上一些人对于游戏的偏见，使其真正成为受大众喜爱的一种休闲娱乐活动，将起到推波助澜的积极作用，是我国游戏业向前发展的催化剂。

## 三

前面介绍了国内和国外视听产品分级制度的现状。根据我国目前的国情并借鉴国外比较成熟的分级经验，本刊编辑部拟订了一份游戏分级制度。

我们将游戏拟分为4个等级，包括普通级、限制



级、成人级和专业级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

■普通级（成人度、暴力恐怖度、意识导向度、操控度均为1度）

适合所有年龄人士。

■限制级（成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2度的游戏；操控度达到4度）

任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示，不积极的意识导向或操作非常复杂。

■成人级（成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3度的游戏）

只容许十八岁以上人士使用的的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。

■专业级（成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到4度的游戏）

只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，以及反动的意识导向。





下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度和操控度是判断和决定以上四大等级的内在参数。对于它们的判定标准，我们也一并进行了解释。大家可能对于控制度的设定有一些不同的理解。出现这一设定，是因为我们考虑到游戏是不同于其他娱乐形式的新的视听产品。它涉及到玩家和软件本身之间的紧密互动。这种互动是需要玩家直接用手或身体其他部分对输入设备进行操作而达成的。操作设定的简单与复杂，也将对不同年龄段玩家的接受能力产生直接的要求，所以我们将它也分为4个级别。

**成人度：**

1：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

2：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

3：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

4：有严重色情问题。



**暴力恐怖度：**

1：无任何表现血腥、暴力及非人内容。

2：有暴力倾向方面的暗示，有少两表现的血腥或其它场面非人场景的内容。

3：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人行为的内容。

4：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人的行为。

**意识导向度：**

1：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

2：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

3：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

4：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

**操控度：**

1：操控简单，即使是初次使用电脑游戏软件的人士也能使用。

2：操控较为简单，但需要具备一定的电脑游戏使用常识。

3：操控难度一般，需要对电脑游戏有较多认识的人才能较快的操作

4：操控极其繁琐，并且需要非计算机方面的某些专业知识才能进行。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见，也请上级部门进行斧正。我们将充分融合大家的意见，并在不久的将来于杂志中正式实施这一分级制度。

# 原创者的峰回路转

## ——大陆原创游戏评比 2001 EDITION

本刊编辑部



也许我们的老读者都还记得，1998年大陆原创游戏的蜂拥而至，1999年紧接而来的大陆游戏公司疯狂大逃亡，而本刊编辑部当时在大逃亡前夕还为1998年众多的大陆游戏进行过一场大评比。如今，峰回路转，昔日的开荒者已然淹没在玩家的记忆中，今日的后来居上者正在努力创造一场新的辉煌。此时此刻，这个大陆原创游戏评比的2001 EDITION 时逢本刊100期大庆，似乎也在暗示着这种辉煌将不再是天边的流星，而将是大变革的预演！

尽管在这些大陆原创作品中，水平参差不齐，而和欧美游戏的差距也是那样的明显；尽管我们努力去回忆和搜集这些游戏的资料，却发现在评选范围内的可选性小到似乎个个有奖；尽管我们还是在没有征得广大读者的许可下，私下为这些艰难的原创游戏去博取一些他们应得的掌声；也许，作为一个中国的玩家，这些问题都不能成为我们不去鼓励原创游戏的理由。而实际上，中国的玩家就如同中国的球迷一样，是世界上最可敬的一族（至少我们比球迷要幸福得多）！

那么现在就来回顾一下当年本刊的评选结果吧：

**年末新希望奖：生死之间II（创意鹰翔）**
**年度剧情改编奖：水浒英雄传（腾图公司）**
**年度动作游戏奖：火狐狸（腾图公司）**
**年度模拟游戏奖：八一战鹰（金盘公司）**
**年度角色扮演游戏奖：剑侠情缘（金山公司）**
**年度冒险游戏奖：水浒英雄传（腾图公司）**
**年度即时策略游戏奖：铁甲风暴（目标软件）**
**年度动画设计奖：生死之间II（鹰翔科技）**
**年度画面创意奖：天惑（逆火创作室）**
**年度音乐、音效奖：剑侠情缘（金山公司）**

看到这些已经在我的脑海中逐渐淡去了的原创游戏，原创公司，我忽然想对这些开荒者们说一些感谢的言辞，但却不知从何说起。其实，游戏界是一个新陈代谢相当快的领域，不能说玩家们没有感情，而实在是技术上的发展和竞争上的激烈已经出乎了我们的意料之外。以上这些依然辉煌或是不复存在的原创者们，他们都有自己生存和消逝的理由；而一看到这些熟悉的游戏，简陋却又是很努力的游戏画面也会不自然地浮现在我们的眼前：——这就已经足够了，他们都是1998年的英雄，没有比第一个吃螃蟹的英雄更有勇气的战士了！虽然腾图，金盘，逆火都已经不复存在了，尤其是尚洋公司的宣布离开，给这个没有硝烟的战场更增添了几分冷清，但是他们给了后来者的是宝贵的启示和经验。于是我们此次的评选将延续着1998年的版本，从1999年开始一直到2001的五月为止的所有大陆原创游戏，希望我们这些小小的掌声能更激起斗士的斗志昂扬！

### ☆ 最成功游戏奖 ☆

**获奖作品：傲世三国**
**制作公司：目标软件**




获奖理由：这是迄今为止唯一的一个被国外游戏大发行公司在欧美上市的大陆原创游戏，从一个玩家的角度上来看，游戏的成功之处应该不是游戏的画面创意等等的游戏本身上的特色，而是那种敢于冲出国门的勇气！该游戏在国内被很多玩家认为有严重抄袭的嫌疑，但是在国外却被广大欧美玩家所接受，因为三国这一精彩主题老外们是难得一见的。对于大陆游

戏的启示就是，成功的策划和游戏的设计一样重要。

### ☆ 最受欢迎游戏奖 ☆

获奖作品： 剑侠情缘II

制作公司： 金山公司




获奖理由：最受欢迎的理由是很简单的，那就是销量，在这个已经日趋成熟的市场里，销量就是一切，这是一个不得不接受的现实。而金山的成功，一方面当然是西山居一流的游戏设计，而另一方面与其铺天盖地而来的广告不无关系。印象很深的是，游戏是和一款同样人气十足的台湾产游戏同一天上市的，而最终的结果足以让所有大陆游戏者扬眉吐气！当然关于游戏的本身，我们是不需要多说了，称之为精彩大作是不过分的赞扬词！

### ☆ 最有人气游戏奖 ☆

获奖作品： 古龙群侠传

制作公司： 金智塔公司

获奖理由：最有人气奖，在这里并非是一种鼓励奖的性质，而是真真正正的最具人气。在网上只要是一篇有关《古龙群侠传》的文章，一个《古龙群侠传》的修改器，一条《古龙群侠传》的最新消息，都是上网玩家的必点。而有关《古龙群侠传》的讨论话题，更是玩家闲聊时的必谈，这就是人气，虽然它不代表销量，更不代表质量，但作为金智塔这个非常有毅力的公司来说，他们已经足以自傲了！




### ☆ 最佳主题游戏奖 ☆

获奖作品： 决战朝鲜

制作公司： 金山公司



获奖理由：理由还是很简单，主题好，创意新，游戏的本身设计已经被该爱国主题淡化了很多。西山居确实是越来越成熟和稳重了。不说游戏的设计方面的新意，就单凭这个主题，已经为游戏成功上市铺平了宣传的大道。所谓游戏是"毒品"这种观点，在这个游戏面前已经完全立不住脚了，这正是大陆游戏者们的努力的结晶，而作为玩家来说，相信也应该成熟到理解他们的程度了吧！

### ☆ 最受怀念游戏奖 ☆

获奖作品： 战国

制作公司： 尚洋



获奖理由：在逆火工作室的这款动作类游戏上市之后不久，尚洋电子宣布永远退出游戏制作界，上演了他们的"胜利"大逃亡。因此该游戏成为了一个时代的分界线，成为了那一代开荒者们的绝笔之作。游戏尽管存在着一些显而易见的漏洞（如周文王的军队居然是机器人兵团），但是它却是那么值得怀念！

### ☆ 最佳场面游戏奖 ☆

获奖作品： 敦煌

制作公司： 杭州晶天

获奖理由：大家一定觉得很奇怪，为什么不是最佳画面奖呢？其实在我个人的观点中，目前大陆游戏的画




面上其实都还没有达到一个可以称之为“最佳”的地步，因此我们就取了游戏画面中的一个环节来进行评比。而《敦煌》得奖的原因应该是大家看到这个奖就已经理解了的，其4CD的容量其中大量的数据是为处理庞大壮阔的敦煌景象而准备的。在这点上，游戏不会比任何一款同类型场面的欧美游戏差！

## ☆ 最出意料游戏奖 ☆

获奖作品：独闯天涯
制作公司：创意鹰翔



获奖理由：老实说在玩到这款游戏之前，并没有觉得它是一款大陆完全原创的游戏，因为整个游戏画风和游戏风格学足了日本同类游戏，几乎可以乱真。因此它也成为了一种玩家的意外之喜，如果宣传做得再到位点的话，它的成绩不止于此！



## ☆ 最失意游戏奖 ☆

获奖作品：封神榜之英雄无敌
制作公司：上海育碧



获奖理由：上海育碧在近年来的崛起有目共睹，而他们并非一味地只是代理国外游戏，而也把很多精力投注在了游戏的原创开发上，《封神榜之英雄无敌》就是一款他们自己开发的纯原创游戏。可惜的是，游戏却是失败在了自己身上，这是一款完全模仿其代理的《英雄无敌》系列的游戏，也正因为他们对于《英雄无敌》的熟悉程度，使得《封神榜之英雄无敌》的模仿程度过高了，一款本身相当出色的游戏就这样被《英雄无敌》庞大的阴影所掩盖，实为可惜了！

## 评后感

在此，我们并不想提及一些不是很出色的游戏，也并不想评出什么最差之类的奖来，因为这违反了我们的初衷！大陆原创游戏，应该是所有游戏人，所有玩家去鼓励，去帮助，去扶植的！而本次的评选也和1998年的那次评选不尽相同，因为这次我们是本着鼓励和赞扬的眼光去分析的，因此也没有具体到某个游戏类型，某个游戏特征上的比较！因为，我们觉得，目前为止上市的所有大陆原创游戏都是那么的充满了中国人的灵气和永不言败的民族气节！



# 烽火传书



今天，我的一个同事把腰扭伤了，大家都在谈论他的不幸。为了保护此人个人阴私，本文将不提及它（对不起）的学名、乳名、网名、编号以及任何可以发生联想的代称。为此，我特地为它想了个名字：阿MARK。

大家谈论的首先是病情。相传，阿MARK的一段腔骨（确切说是从尾椎向上数第7节）发生断裂，与此相关的若干肌肉部门也相应发现扭曲、撕裂、坏死、坍塌等现象。抛开内出血不说，糟糕的是连脊髓也泄漏至体腔，目前肝脏还处在浸泡之中。

大致情况就是如此，大家在谈论阿MARK的时候，似乎都在想象同样的事情发生在自己身上，由此而产生的表情可想而知。随即，大家不约而同地想到事故发生的原因和阿MARK这样做的动机。要知道，阿MARK平时体壮如牛（不用猜测它的性别，我不会说的）、精力充沛，平生只好打抱不平、骑车上树，是方圆内知名泼皮。据阿MARK说，事故发生在深夜，当时没有发现什么异常现象，在此之前的几天也没有任何征兆，只是楼下邻居的狗狗最近患了口蹄疫（它的主人这样认为），不知道有没有关系。"我工作到深夜，很累，只想快点休息。"阿MARK说，"我衣服也没脱，慢慢爬上床，脸朝下躺下，希望尽快入睡。从我闭眼开始算起大约30秒，我听到'咔嚓'一响，紧接着就是流水声，然后我就翻不过来了。我真的什么也没干呀！呜……"阿MARK哭了，我们也哭了……

不管事实怎样，我们都相信阿MARK说的，它已经很不幸了，我们必须相信它。但事情已经已经发生了，所有人应该引以为戒（坏蛋除外）。凡事都有原因，阿MARK长期以来生活习惯恶劣，多年以来没有遇难全是依靠天生的野兽体格，经过长时间消耗，已成强弩之末。再加上阿MARK长期作恶，不懂得积善成德。纵然浑身是铁，又能捻几根钉。敬告所有生活在混乱中的朋友，每一段腔骨都属于自己，每一寸小肠都需要善待，防止疾病在不知不觉中滋养起来。

好了，我也不多说了，我自己也要注意身体呀，而且……阿MARK朝这边走过来了……呃……我要装睡了。



栏目编辑：天堂鸟 greg@popsoft.com.cn

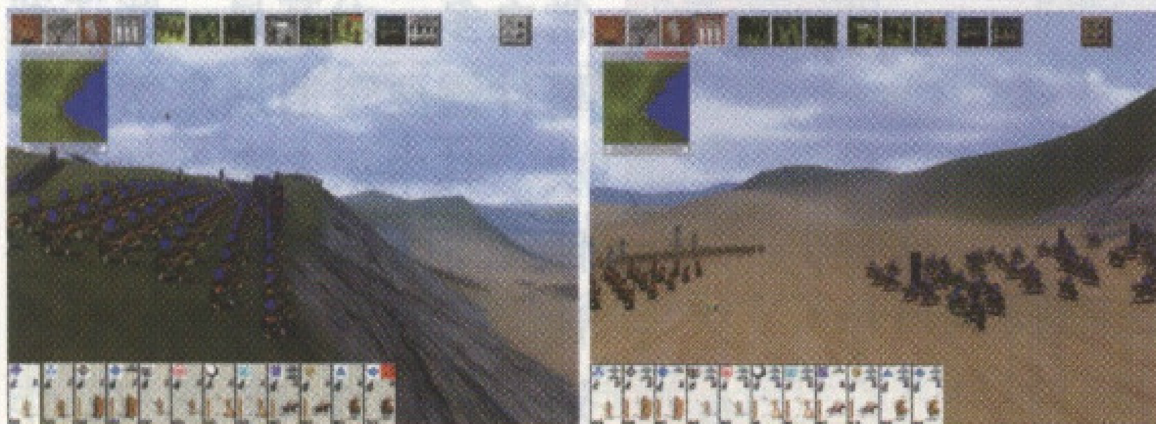
## 幕府将军之蒙古风暴

Shogun Total War:The Mongal Invasion Warlords Edition

**游戏类型：即时战略**
**制作：Creative Assembly**
**发行：EA**

刚刚知道《幕府将军——全面战争》系列最新作《幕府将军之蒙古风暴》确定制作的时候，我并没有很在意，因为最近欧美的大作实在是太多了，尤其是即时战略类的游戏。但当我看到它的详细资料时，我才意识到自己差一点错过这个绝佳的游戏。因为在这个游戏里，玩家将要面对的对手竟是史上有名的军事天才，有“一代天骄”之称的成吉思汗！

《幕府将军——全面战争》自去年年中推出后广获玩家好评，更被多份著名游戏杂志和网站评选为“年度大作”，确实是风头一时无两。《幕府将军》所获得的荣誉固然不计其数，但最重要的还是



它的出现颠覆了游戏界对即时战略类游戏的一贯看法。这套首个由西方公司制作的日本战国游戏，因其气魄之宏大、规模之雄伟、史诗式的壮丽景象；以及它有深度的游戏内容都令到玩家沉醉不已。

在这一集《幕府将军之蒙古风暴》中，会增加新的战斗单位及建筑物，还有新的势力阵营加入。而那位让大家密切注视的新角色原来就是史上鼎鼎大名的“天可汗”铁木真·成吉思汗，还有他那所向披靡、天下无敌的蒙古铁骑！故事讲述蒙古大汗



成吉思汗虎视眈眈东方的太阳之国日本，并率领大军东征，打算占领日本。而上集的一些日本战国名将如织田信长、上杉谦信、丰臣秀吉、德川家康等等都会为了阻止成吉思汗的野心而在今集中相继登场。

新加入的蒙古阵营据说是不用建立道场、海港以及训练部队等等，他们只需要一些基本的建筑，如建了望台和围墙用来保护自己的土地就可以了。就是说蒙古阵营对于内政方面并不擅长，他们的优势主要还是集中在战争方面（这和历史还是很吻合的，在建立元王朝之前，大部分蒙古人还是过着追逐水草的游牧生活，而成吉思汗身边最优秀的内政人才耶律楚材还是一个女真人。直到忽必烈建立元王朝，大力启用汉族官员，蒙古人才真正开始学习内政技巧）。扮演蒙古军的一方在进入游戏时便会被分配一定数额的koku（游戏中的货币单位），然后可用来购置军队。说起今集新登场的蒙古大军就教人兴奋；相信大家都听过蒙古骑兵的厉害吧？看来会跟擅长用铁骑的武田军有一场激烈的战斗。另外还有韩国步兵队(auxiliary infantry)、矛兵，跟日本军的野枪兵、雉枪兵(Nodachi/Naginata)又会有一番较量。听说还有一个叫Thunderbomber的新兵种，采取自爆式的火炮攻击，够瞧吧！

除了新增的6个军事单位外，还有其他的附加兵种加入；如剑圣(Kensai)（难道有宫本武藏？）、



战场忍者(battlefield Ninja)、斗士(combatants)等等。游戏也致力改进视觉及界面的效果，还有人物角色的动画质素、人工智能等等。并会提供全新的历史剧本、多人模式地图、编辑器等等。对于上集的角色，游戏也予以提升及改良，例如大使(Emissaries)现在可以对敌方大将进行冒死行贿；又或者派忍者(Ninja)去潜入城堡，减低城内的防御。基督教的外交力及经济条件也加强，令吸引力大为提升。

总括而言，《幕府将军之蒙古风暴》新加入的一系列因素除了改进了前作的不足之处外，还提高

子游戏画面的素质。作为《幕府将军》玩家来说，能够看到制作小组锐意强化游戏技术的表现，另一方面又加入更多吸引的新角色及单位，这是值得称颂的事。

（游侠工作室　CERBERUS）

编者按：

当年的蒙古政权为中国历史赢得不少荣耀，虽然在内政、外交上处于混乱，但人们却永远记住了铁骑的威力，强权的吸引力就在于此。

## 仙剑客栈

**游戏类型：模拟经营、养成**
**制作：大宇资讯**
**发行：N/A**

是否记得不久前的《爱神餐馆》这款结合了模拟经营、恋爱养成等多种游戏类型的游戏，而这一次大宇将会以“仙剑”为主题，以同样的手段来表现出仙剑的“另一面”，由于《仙剑奇侠传》的结局实在让人难过，所以在这一次的《仙剑客栈》中游戏结局将会出人意料。






《仙剑客栈》故事设置在李逍遥16岁的时候，由于李大娘有事远行，并在临走前把客栈的一切事务交右李逍遥管理。好戏也就从这里开始了，在李大娘离开后，3位红颜知己，赵灵儿、林月如、阿奴都将登场，并会在客栈中和李逍遥共度生活（呵呵，别想歪了），她们都将以帮助李逍遥处理客栈中的事务为理由留下。

由于游戏是以模拟经营的形式来表现的，所以一半的时间在管理客栈还是非常必要的，也因此在经营上设计为：男的（李逍遥）做“小二”；女的（当然就是三位女伴了）做“大厨”。其中工作安排上都是由玩家控制顺序，哪位女主角体力不支了就的换另一为继续，而且不同的安排都会影响到游戏结局。至于李逍遥的工作就比较简单了，你可以让电脑来帮你控制他的行动，不过假如你把所有任务都叫电脑管，那到结局时你可是会很失望的哦。

客栈的经营方式也很有花样，游戏中将会有很多种类的表演来吸引宾客光临客栈，其中包括跳舞、说书、唱曲、杂耍等等。另外你还需要想法找到更精美的佳肴来招待宾客，突如其来的事件也会影响客栈的声誉名望的。你在处理中也需要注意，在客栈装修上也要舍得花钱，至少有钱后升级各种设施还是很必要的，尤其是以厨房设备最为关键，这样能使客栈的菜肴烹饪速度得到提升。

既然是多种游戏类型，当然除了模拟经营之外还会有其他类型。先说说养成吧，在休息日你将有机会和喜欢的女主角约会，一起外出游玩，并且在此过程中还会有机会知道她们来到客栈的原因。每位女主角都有自己的一段故事，当然想知道的话就需要有耐心的一次一次的和她们去约会并在突发事件中选择正确的决定。还有，在此过程中其他“插曲”也非常之多，尤其是一些江湖事件需要李逍遥来帮忙解决，其中很多事件都会有似呈相识的感觉，比如说：“少女失踪案，难道还是那个蛇妖在作怪？”、“河畔无头女尸奇案”等等事件悬案需要玩家破解。不过在破解过程中可要注意妖怪哦！游戏中依然会有战斗，当然女主角们也可以陪伴你一起去冒险，不过由于游戏重头毕竟不是战斗，所以即使有也是少数，甚至可以通过谈判来决定是否战斗，不过估计会和《爱神餐馆》有同样的战斗系统（不过也可能会大的变化）。

《新仙剑奇侠传》、《仙剑客栈》、《仙剑Online》将会在年内出品，届时对于众多的仙剑迷来说实在是大喊过瘾的，不过由于现在游戏尚在开发阶段，估计还需要一段时间，不过相信“新仙剑热”会很快流传开来的。

（游侠创作室：三枫）



编者按：
《仙剑奇侠传》对国内玩家的影响力是很可怕的，当年我发表过关于"仙剑"的"反动论点"，遭围殴，至今心有余悸。

## 侠客游Ⅳ

**游戏类型：角色扮演**
**制作：ARTDINK**
**发行：第三波**

今年3月由第三波代理发行的《侠客游Ⅲ》想必大家都已经玩过了吧。新加的网络连线功能使得大家能够三五知己一起进迷宫冒险吧？。《侠客游Ⅳ》在《侠客游Ⅲ》的基础上有了很大的提高，使得游戏中的各项设置更加合理，操作性和可玩性也有了加强。最为令人最兴奋的当然是第三波同样会在今年继续推出其中文版。下面笔者便来逐一介绍一下《侠客游Ⅳ》的新特性。

《侠客游Ⅳ》拥有独有的系统，它的作用是能够轻易地将世界的资料整理成HTML形式，让玩家完成一个个人的《侠客游》世界的网页。玩家只要按数个键，程式会自动替玩家制造一个完整的网页，里面包括由玩家所创造世界的资料、里面的角色、地图、访客资料、冒险日志等，那么大家一同冒险时就更有乐趣啦！而且，这一特性在今后的《侠客游》系列中也保持了下来，ARTDINK公司的侠客游系列新作《侠客游之第三之书》中也继承了这个系统，ARTDINK公司利用这个系统巧妙的把众多的侠客游的玩家整合在了一起，所有玩家创立的世界被网络组合在了一起，构成了一个具有无限可能性的庞大游戏世界，这个世界将具有无限的可玩性！户一个网络游戏，必定不能缺少PK系统，在前作，你只要向任何玩家发动攻击，便会立即变成通缉犯，受尽警卫的追捕。但在《侠客游Ⅳ》里，玩家只要找到一件名叫"达人之证"的东西，同时敌我两方都持有相同的证，便能够合法地互相攻击，而玩家击倒的对手数目，可以在能力表处看到。最后，游戏还提供了一个决斗系统，同样亦只有'证'的所持者才有决斗的资格，在决斗中胜利的一方，可以获得败方的所有分数，实在可说是真真正正的名誉之战。完成"百人斩"的目标将不在是梦想！！

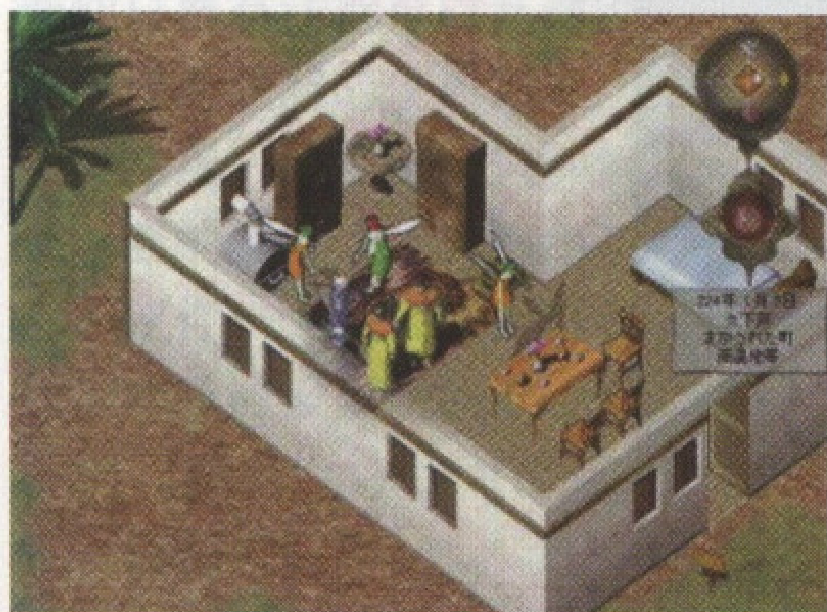


《侠客游Ⅳ》里登场的武器将是前作的两倍多，原先的合成系统仍然保留，而且得到了强化。能够合成的道具增加了不少，而且合成的配方更是有2000种之多！除了合成以外，道具还增加了成长进化的属性，相对的，在本作中将无法在道具屋强化道具了。只有在道具名称后面带*号的道具才会具有成长属性。

在《侠客游Ⅳ》里完成任务有了时间限制。寻人、购物等委托都有时间上的要求，超过时限报酬就会减少，让你在游戏的时候有了紧迫感。比较方便的是，在接受委托时你可以直接看到完成该任务属性的变化。比如在接一个"怪物退治"的任务时你会清楚的看到，完成该任务秩序属性会上升，如此一目了然，更方便了。

游戏的画面相对前作有了很大的提高，粗糙阴暗的画面终于被明亮清晰的画面所取代，道具的配图也不再千篇一律，各种各样的武器道具从它的颜色和样式中就可以方便的区别开来。

总括来说，《侠客游Ⅳ》的耐玩性比三代更







久，绝对是一款令人期待之作。

(上海 ordin)

编者按：

开放式的情节是角色扮演游戏最吸引人的一个因素，没人喜欢总在既定的故事里打转，如果需要新的惊喜，自己去创造吧。

## 三国英豪

**游戏类型：动作**
**制作：龙爱科技**
**发行：N/A**

不知道各位玩家以前有没有玩过街机游戏《吞食天地》我想稍微有点资历的人都应该玩过，那可是当时最流行的横卷轴动作游戏了。笔者当时可没少玩它，如今电脑上这类游戏几乎为零，是我们有时想玩这类游戏时不得不借助模拟器。现在龙爱科技将会满足我们的愿望，《三国英豪》就是这样一款游戏。大家对于龙爱科技应该很熟悉，他们是一间出品益智游戏而闻名的公司，《勇者泡泡龙》就是老少皆宜的佳作，对于完全不同类型的游戏他们会不会因没有经验而做得一塌糊涂，就让我们先看看前瞻吧！










《三国英豪》是一款以曹操故事为主线的横向式卷轴动作角色扮演游戏。游戏的故事背景是从反董卓联盟的成立开始进行，在游戏中，玩家所能选择的武将大部份是以曹军大将为主。如典韦、夏侯敦等。随着剧情的发展还会陆陆续续地加入其他武将，但是又因玩家可以在三国版图上自由的选择城池进行攻略，所以也会招收到意想不到的武将。

虽然是动作游戏，但制作公司也给游戏加入其他成份，游戏中的武将是会成长的。虽然每个关卡一开始皆可选择不同的武将进入战场，可是各角色因为出战程度的不同，而有不一样的等级发展。随着等级的增加，不仅角色的攻击力、生命力提高，还会渐渐习得不同的攻击连续技和专属的武将技。也就是说，武将只要经过玩家的锻练，就会有愈来愈多的攻击技巧可使用呢！这代表着三流武将经过升级可以挑翻关羽！

在游戏中，当某些领地成为我方的资源后，玩家可进入购买道具，以备不时之需。有时候，有些领地会有铸剑的选项出现，倘若玩家军资充足的话，可将我方角色的武器加以锻造，藉以提高武器的攻击力。

此外，在关卡攻略中，新增加了一项特殊攻击——援护攻击，它能在不同关卡中叫出不同的攻击方式，如落石、爆弹、弓箭手等攻击对手，使得我方的死伤状况减至最低。另外，每位角色还可装备不同的法术，同时攻击全画面的敌军，逆转局势，化危机为转机，帮助玩家更快赢得胜利。

看了这些，似乎游戏不只是动作那么简单，还融入了RPG和冒险的成份，这个混血看起来还是蛮有新意的，这下又可以和朋友一起驰骋杀场了。

(浙江 天翔)

编者按：

在传统上讲，在三国中，刘备是第一主角，但随着曹操被平反，大家终于可以放开，开始喜欢曹操这个人物了。当然啦，曹操在个人魅力上是要比刘备强一些的，他有一脸大胡子。

## 穿越美国

Rails Across America

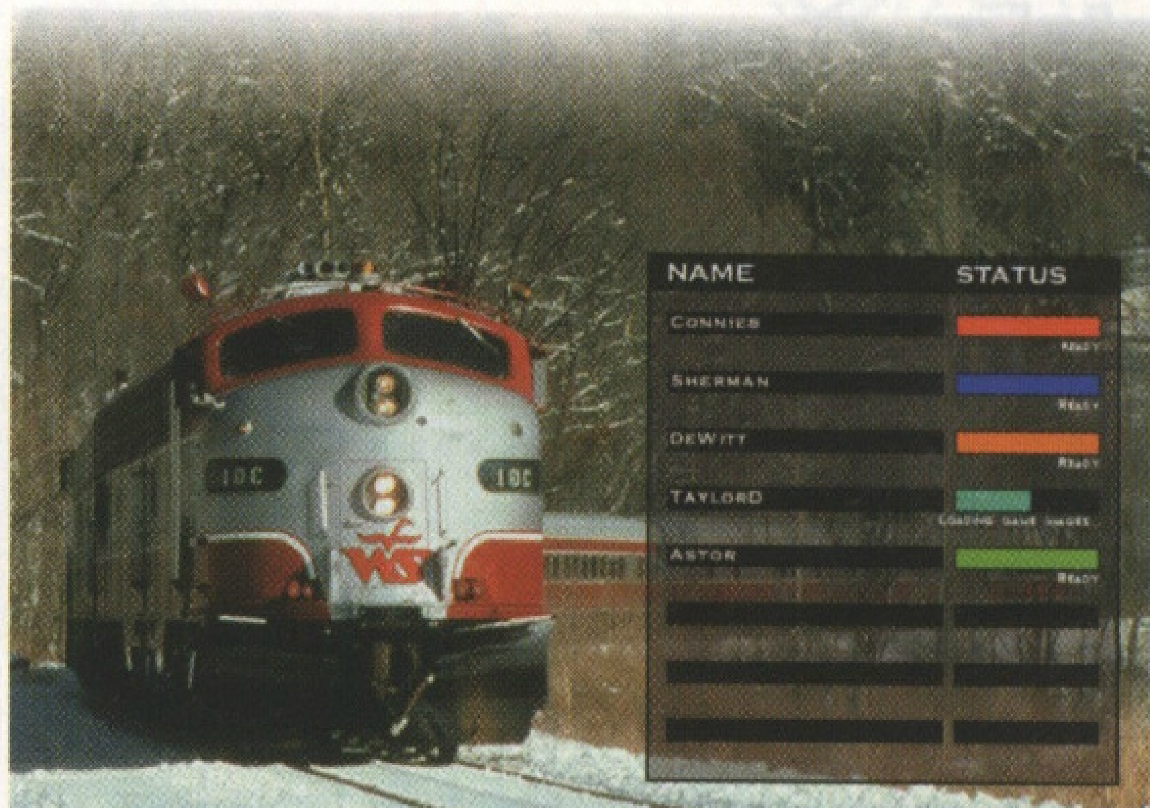
游戏类型：策略
制作：Strategy First Inc.
发行：Strategy First Inc.




铁路给我们的印象总是那么嘈杂，繁荣。记得小时候路过铁路总要趴在边上的围栏上看看火车开过来，听到鸣的声音就高兴得拍手，看着一列长长的火车从自己身边开过总是很羡慕，真希望有一天自己能管理铁路，指挥火车。几年前，席德梅尔的《铁路大亨》让我过了过铁路瘾，现在一款《穿越美国》又是以铁路为题材，建设铁路为目标的一款游戏，让我们来看看他是怎样让玩家成为铁路名人的。

与《铁路大亨》不同的是《穿越美国》的目标不是垄断铁路行业而致富，而是让玩家扩张运输线，开发荒芜地区，提高运输效率刺激经济增长并成为全国闻名的铁路名人，使美国的铁路覆盖率增多为最终目的。

游戏在开始时，玩家是一无所有的。你的第一个任务就是建立一条铁路，把你所在的城市和临近的城市连结起来。你可以自己选择连结的城市，游戏系统也会提示你最佳的连结，就任玩家所好吧。不过，在初期还是多听听系统提示吧！有了第一条铁路，接下来就该选火车了，适当得选择火车对游戏是很重要的，因为那将关系到你的运输时间和运输量，也就是效率，效率高自然赚取的钱也会更多更快。这是我们最希望得到的。所以选择的时候要慎重，仔细挑选适当的火车才能事半功倍。之后就是慢慢扩张势力，建设更多的铁路，但这并不意味着你只要有钱就可以乱建铁路，那是没有用的，要充分考虑铁路的使用效率，避免出现无人使用或超负荷使用，一旦出现这种情况，那就只有面临浪费和不断的维修了。游戏中也会有很多竞争对手，所以不是你一个人在那里傻傻地建铁路，一旦你的动作慢或是建设出现错误，那你的竞争对手就会从中得利，相反，你也可以使用各种手段挤压竞争对手，将他们打垮。




游戏的画面作得非常棒，一列列火车做得非常逼真，比例使用匀称，铁轨等也做得像模像样，初看还以为是真的呢。铁路边上的风景也制作得很细致，完全让玩家领略美国的风景，不论是荒芜的西部还是繁荣的东部，都会有很好的表现。当你的铁轨铺到荒芜的西部开入一望无际的沙漠还真是有成就感。游戏的音效都是采用真实的声音录制，不论是火车起动的鸣笛声，还是奔驰在铁轨上的声音都绝对真实生动。配上一个不错的音箱，聆听这些是不是很有真实感，这就等游戏出来后玩家自己去体会吧！游戏预定于8月上市，届时又将掀起一场铁路上的你争我夺，让我们都来建设铁路，体会成为铁路名人的乐趣吧！

（浙江 天翔）

编者按：

铁路在经济发展中的重要地位不言而喻，一条条铁路就象国家的血管，为四处输送新鲜的血液。从前，游戏一直忽略"火车"，但现在看来，火车的时代要来了。

## 太阁立志传IV

游戏类型：策略
制作：KOEI
发行：KOEI






自从光荣公司在今年春发起年度大作攻势以来，《太阁立志传Ⅳ》一直是玩家瞩目的焦点。伴随着发售日期

的确定，光荣大幅更新了《太阁立志传Ⅳ》的产品网页，在网页中披露了更多的《太阁立志传Ⅳ》的新的特性，下面就由笔者向大家一一道来！

游戏一开始只能扮演木下藤吉郎（也就是羽柴秀吉）一人。随着游戏的进行，秀吉与武将的关系日渐密切。如果能够使武将心服口服于秀吉的才能的话，就会得到特别的主人公卡（也就是主角卡），这样通关一次以后再次进入游戏时，玩家就可以使用“主人公卡”，扮演该武将进入游戏了。

整个游戏剧本中一共有约600名武将出场，所以如果你能够收集到全部的600张主人公卡的话，就可以扮演游戏中任意一员武将了！更不用说那智取稻叶山城、得蒙羽柴秀吉三请的天才军师竹中半兵卫、战国第六天魔王风云儿织田信长、忍辱第一最终夺取天下的德川家康了。此外，在游戏里你还能扮演剑术名家宫本武藏、佐佐木小次郎，以及忍者猿飞佐助等一些谜一样的人物！

在《太阁立志传Ⅳ》中你可以随时离开侍奉的大名，成为浪人，以后你想干什么都可以。比如玩家可以做个商人，追求利润，不再理会时势的变幻；如果武力够高的话，就是像二代那样拦在路边搞暗杀也未尝不可。就是继续侍奉大名，你也可以瞅准机会谋反或者叛逃，在这方面不再有三代糟糕的限制了。武将除了侍奉大名以外，还可以选择侍奉其他的武将，作个陪臣，就像竹中半兵卫一样做个羽柴秀吉的家臣也蛮不错的。

做商人的可以拜师学艺，跟那些著名的战国的商人比如今井宗久啦，学习如何做买卖，完成师父交待得任务，进行业绩考核，买卖商品，学习商业技能，等级从“手代”、“番头”等逐渐上升，最后独立开店。日本各地有许多町，在此进行特产品的买卖，而且还有一些商业组合存在，称作“座”，自己开店以后，不断积累资金和自己的实力，最后可以成为大名的御用商人，并以此左右大名的方针！




在《太阁立志传Ⅳ》中全部武将共有1000件以上的事件发生！就拿著名的“本能寺之变”来说吧，从羽柴秀吉、织田信长、明智光秀、柴田胜家到秀吉的部下、胜家的部下，以及其他武将都可能遇到这个事件，不同武将、不同视点，事件的内容会有相应的变化。因此想知道事件的全部，扮演1个武将是不可能的，只有扮演不同的武将，才有希望看清事件的全貌。其他各种历史事件也是一样，各种各样的武将视点，这就像是日本著名导演黑泽明执导的影片《罗生门》，玩家一定会感到十分的满足。

游戏提供有3个剧本，桶狭间之战后不久的1560年、本能寺之变发生前夕・织田家最强大的1577年，还有就是《太阁立志传》系列中也是《信长之野望》系列中从未出现过的秀吉死后的1598年，也就是日本战国后期～江户前期。以往这段时期的武将连看到的都很少，更不用说扮演那些武将了。

《太阁立志传Ⅳ》的人物能力设置再度回到了二代的道路上来了。人物的基本能力为：统率、武力、内政、外交和魅力。都可以通过锻炼来提升。但是这次还加入了难易度的概念，基本能力值是影响修炼成果的关键。此外，技能方面强化了不少，一下子增加到了16种之多。

总之，《太阁立志传Ⅳ》是一款完全超越前作的作品，绝对值得期待。

（上海　ordin）






编者按：

笔者对日本历史了解不多，不过看到几个朋友熟知日本历史的情况，我深深了解到《太阁立志传》的影响力，因为他们以前都不是好学生，尤其是历史。



## 共和国革命

Republic:The Revolution

**游戏类型：策略、角色扮演类**
**制作：Elixir Studios**
**发行：Eidos Interactive**

这款《共和国革命》被称为“2001年度最值得一玩的游戏之一”。游戏的名字初听起来好像是由俄罗斯或者法国这类具有悠久革命历史的国家所制作，但实际上该游戏来自于英国。尽管历史上少有革命的先例，但Elixir工作室的游戏设计人员仍然将“革命”这个题材演绎得非常真实生动。




该游戏赋予玩家的任务是通过几种不同的路线取得政权，最后控制整个共和国。这是一个雄心勃勃的计划，玩家除了必须具有领袖的才能外，还得有足够的耐心和智慧去和游戏中强大的AI作斗争。故事发生在一个叫做Novistrana的国度里，这是游戏人员杜撰出来的，但其原型却是来自于现实中的俄罗斯。玩家所扮演的人物是企图取得政权的16个派别首领之一。为了打垮对手，逐步壮大自己的力量，你在和其他15个野心勃勃的派别首领一比高下的同时，还必须与Novistrana国总统的铁腕统治作斗争。在游戏开始时，玩家控制的只是Novistrana共和国30个小城市中的一个，你必须通过各种方法在通往权力最高峰的梯子上不断前进，否则就会被其他派别的人无情的拉下马来，摔得粉身碎骨。

Elixir工作室的创始人Demis Hassabis在E3大展上向业界人士介绍了该游戏开发的一些最新进展情况。据他透露，该游戏使用了Elixir公司最新开发成功的Totality游戏图形引擎，该引擎曾被誉为“给PC游戏业带来了革命性的图形优化效果”，其特点是能够在游戏中同时提供数以百万计的多边形材质，并以此来优化画面的3D效果。游戏创意人员还专门请来有丰富经验的电影导演参与游戏的后期动态图形制作合成。由于各个游戏人物都具有很高的AI，所以在游戏时你会发现每个人都有自己的日常工作，你可以观察他们的各种动作，猜测其思想，甚至能通过即时的交谈了解其政治立场。除了令人叹为观止的画面外，游戏中每个角色都被赋予了独特的个性。也许玩家会满不在乎地认为，这种模式的策略游戏见得多了。不过，一想到为了“革命”成功，自己将要面对数以千计甚至更多的各式各样、具有各种想法和高级AI的人们，你恐怕会觉得这个任务确实有些艰巨吧？

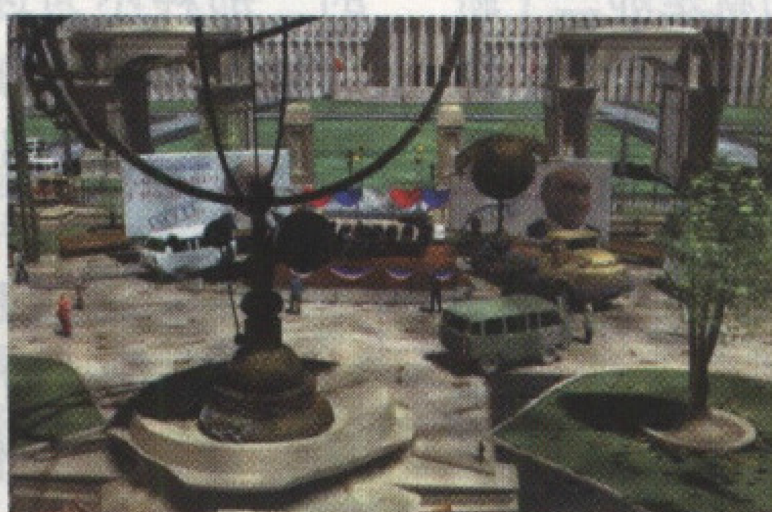
时至今日，整个游戏正处于紧张的后期整合与测试中。相信随着这项工作的不断深入，该游戏将会变得更加完美。广大有兴趣的玩家大可安心等待，因为Eidos公司向来是不会让我们失望的。

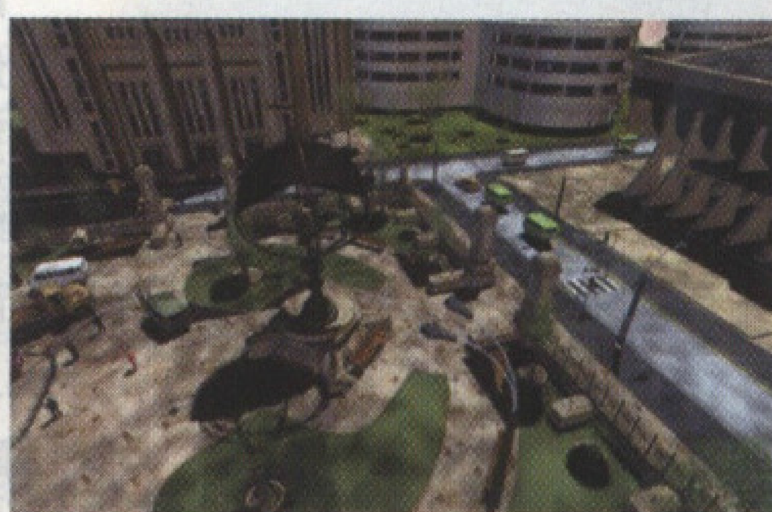
（游侠创作室 Desperado）

编者按：

这款游戏早在去年就有相关报导，时隔一年，我不得不再拿出这篇新的介绍，不仅因为遗忘，也因为游戏的更新。







# 游戏试炼场

## 工人物语IV

The settlers IV

**游戏类型：即时战略**
**制作：Blue Byte**
**发行：Blue Byte**
**系统配置要求：奔腾II 266、64MB内存、WIN9×**



也许所有的老玩家都不会忘记那些绿油油的小小工人，在绿油油的丛林中终日忙忙碌碌的场景，是的，这就是陪伴着我们已经数年了的《工人物语》系列！在即时战略游戏无不以血腥暴力或者是野蛮战争来吸引玩家的时期，似乎也只有它，给我们带来了一个宁静祥和的世界。没有杀戮，没有战争，而和平和劳动就是《工人物语》的主题！

记得在2000年的年初，就有消息传闻，位于德国的Blue Byte公司将再接再厉开发全新的《工人物语IV》。接着，在无数玩家的热切期待中，德国人先是热火朝天地搞起了《工人物语IV》的BETA版测试，邀请了500名幸运的玩家来参与游戏的测试以期游戏能更加符合玩家的意愿。

游戏还是保持了《工人物语》系列那种和平和劳动的主题，简易操作的特色，幽默风趣的画风。而唯一有不同的就是那三个新增加的种族：罗马人，玛雅人和维京人。



而小工人们的敌人，则是称之为黑暗种族（Dark Tribe）的败类。他们的外貌和地球上的人类不一样，也许是从外太空来的吧，而他们习性黑暗，最令他们恐慌的颜色就是绿色了。于是，他们将在地球上进行破坏，把一切绿色的东西变成黑色，而这次游戏的目的，就是要打败他们，保护绿色的地球。也许这种情节的设计相当有内涵吧，不知道德国人在映射哪个国家是黑暗种族呢？我们不得不佩服老外的说教能力，真正是做到了寓教于乐了。

而游戏中最出色的设计，可能是在对于敌方建筑方面的改变了。玩者不能象其他即时战略游戏中一样，指挥你的士兵对建筑物进行攻击，然后加以摧毁。而你要做的事情是改变环境，也就是运用劳动的力量，让大自然力量帮你摧毁敌方建筑物。因此，更多的战略性因素被结合进来，也许这已经不再是一个单纯的即时战略类游戏了。

游戏的画面肯定是能让玩家最感到满意的地方了。因为《工人物语4》使用了全新的引擎。不但保留了原来那种充满了绿色的主色调，幽默的卡通人物造型，还用高解析的方法重新安排了所有画面。当然，全新的设计也不止在三个新种族的造型上，几乎有40种的建筑造型更能使你大饱眼福了。

也许《工人物语IV》不算是什么大作，也许它也不会在销售榜上有良好的业绩，但它绝对是一个充满了另类风格的佳作。这是目前少有的，那种不为迎合市场而制作的游戏，德国人那种坚持（或者说是顽固）的精神，让我们肃然起敬！





# 中国游戏报导

◆ 本刊记者　白露

## 选秀？逗秀？模仿秀？

在今年举办的中国首届人体摄影展上，一位女记者曾有过这样的感慨，为什么人体摄影的模特几乎全是清一色的女性呢？为什么能体现阳刚之气的男性人体摄影就那么少呢？一个老画家笑道，因为女性人体是人体艺术之中的艺术啊。笔者为了证实这位老先生不是故意找借口，还特意向一位学美术的女孩子请教了一番。她告诉我，从美术角度看，的确是这样，女性比男性更难表现，更细腻，线条更富变化；而男性身体更多块面，缺乏曲线。

这听起来好像女性是更进化的3D曲面技术做成的，而男性只是最原始的POLYGON。

现在国内游戏圈子里的各类模仿秀活动越来越多了，而且100%是女性模仿秀。要依此看来，倒也是理所应当的了。前不久晶合互动和搜狐网合办的“爱的记忆超级模仿秀”活动，竟一下招徕了全国5000位靓女的参与报名，看来真是不可低估网络的力量。过去国内最成功的《古墓丽影》劳拉选秀活动，报名人数也不过数百人而已。

恋爱游戏《爱的记忆——我心中的名字》于今年上市以来，在恋爱游戏爱好者中引起了一些反响。为了配合这款游戏的推出，晶合互动与搜狐、讯怡创新联合举办了为期4个月的“爱的记忆超级模仿秀”活动，活动方式为通过网上报名，选出游戏中3位女主角——郑玲子、南宫申英、洁娜的最佳模仿者。这种模仿不限于外貌，凡是认同3位角色的人生观和处事态度的女孩子都可以报名参加。

按照网友的投票决出的最佳模仿者中的5位在一个明媚的下午，来到了搜狐公司参与了网友对话活动。下面就是这5位女孩子的相关资料。

### 模仿角色：南宫申英



姓名：褚燕　网名：纯水儿

爱好特长：上网、室外运动、收集漫画

职业：管理人员

个人主页：http://www.lele.com.cn/

个人格言：人生是一场大邂逅，对于每一个人来说，都充满了相知相遇的快慰和同苦同甘的感知，对于我，也是。

参赛原因：喜欢这个游戏，而且感觉自己和南宫申英的性格很相似。

### 模仿角色：吉娜



姓名：庄娜　网名：紫炫

爱好特长：上网、编中国结、文学写作

职业：学生

个人主页：http://kinna.tongtu.net/

个人格言：爱一个人需要理由吗？

参赛原因：因为特别喜欢上搜狐网玩，所以一在首页上看到了这个活动便积极参加了。

### 模仿角色：郑玲子



姓名：李晋　网名：郁郁

爱好特长：上网、音乐创作

职业：学生

个人主页：暂无

个人格言：因为不是第一，所以更加努力。

参赛原因：最早报名参加这一活动的人之一。从1997年就开始上网了，喜欢参与网上的活动。

### 模仿角色：郑玲子



姓名：刘艳　网名：nana

爱好特长：流行音乐、收集KITTY娃娃、游泳、唱歌、演讲

职业：研究开发

个人主页：暂无

个人格言：happy!

参赛原因：第一次听说游戏模仿秀的活动方式，感觉很新颖，于是报名参加，报名后才玩了这一游戏并因此喜欢上游戏中的郑玲子。

### 模仿角色：南宫申英



姓名：李赛　网名：犹希

爱好特长：流行音乐、收集有个性的东西、玩

职业：管理人员

个人主页：暂无

个人格言：也许有一次相恋，永远不能相许

参赛原因：因为喜欢尝试各种不同的生活方式，玩不同的游戏，所以积极参与了这一活动。

现场与网友进行网上聊天的过程是相当有趣的，大多数男孩子还是对我们的女同胞表现出了应有的尊敬和网上礼节。大概任何一个男孩子知道自己是在和他的梦中情人进行网上聊天时，都会是这样的吧。这次活动的所有获奖者均获得了北京讯怡公司提供的掌上电脑或ATI显卡。等下次吧，等下次有例如《魔兽争霸III》这样的游戏上市时，我组织一个男孩子参加

的游戏选美——错了错了，是选秀活动，呵呵，对不起。

## ● "仙剑"的持续报道

嘿嘿，关于《新仙剑奇侠传》的消息还是不多，能透露给大家的是，在今年暑假，你就很有可能再一次伴着李逍遥重温旧梦了……这次带给大家的是《仙剑客栈》的消息。这个游戏将以仙剑奇侠传主角们少年时期为故事背景，将客栈经营、中国料理与恋爱养成等游戏类型融为一体，让伤感过度的"仙剑"玩家们体验一次一男三女快乐相处的戏剧故事（一对三的快乐？）。



在这个游戏里，李逍遥兼顾客栈老板和店小二的工作，3位出身贵族、武功高深的女主角这次全部被赶进厨房成了掌勺的大师傅，而且常常还会打翻醋坛子，造成"后院起火"的严重事件。

客栈经营也不光是简单的和气生财就了得，常常会有不速之客进来包场和踢馆……当然，如果你应对得当，客人们还可能一笑泯恩仇，为客栈增添唱曲、跳舞、说书、杂耍等诸般服务项目（就属于"本周5有乐队演出"那种）。

游戏中还增添了RPG的因素，原作中的乱葬岗、神木林、将军冢、火麒麟洞、鬼阴山等场景将再度出现在游戏事件中。这个游戏唯一比较没边的是，韦小宝、洪七公、楚留香和黄蓉等角色也将粉墨登场。

## ● 玩"古墓"拿"盟军"

新天地互动多媒体与连邦软件销售组织携手推出"玩古墓，得盟军Ⅱ"的大型抽奖活动。在2001年6月20日以前购买《古墓丽影——历代记》并将该产品的用户卡寄回新天地公司的玩家，便可有机会于《盟军敢死队Ⅱ》上市时获赠其正式版一套。新天地公司还将在本月推出一款VIRGIN发行的科幻动作游戏《基因战士》，它描写了人类和异形生物之间的战争。



## ● 西山居新品上市

作为西山居"韩流"产品之一，《模拟韩国》中文版将在下个月推出。这是一款有着亚洲文化色彩的模拟城市类游戏。在我们的近邻朝鲜半岛上，战乱和分裂贯穿了它整个的历史，而这款游戏中，你将有机会通过建设自己的理想之城，去结束分裂，实现朝鲜半岛和平统一。游戏中有118个传统建筑和10种现代建筑模型带你领略建设的快乐。本月西山居的另一款重头作品《剑侠外传》也将隆重上市。从图像素质上看，比前几代有了进一步飞跃。






## ● 奥美电子"每款必有礼"

据悉今后奥美公司每个产品中都会送出两张精彩卡片，该卡按不同价格分3个级别，每个级别都会用一个自有的颜色来区分。这次随《反恐精英》的发行会附赠一本特制"集美卡收藏夹"。只要你集齐了整个年度的集美卡或其中一种颜色、一种扑克牌花色的集美卡，都有机会在第二年度免费换取价值不等的新产品。



## ● 晶合联众联手推出收费系统

5月14日下午，联众总裁鲍岳桥和总经理钱中华一行人来到了晶合时代总部，来自各主流媒体的记者和晶合公司的负责人已经等在这里。关于"联众世界会员制"的探讨会就在热烈的气氛中展开了。大家对联众即将开始实行的会员收费制纷纷发表了自己的见解。从5月起，晶合时代正式包销联众推出的会员卡，其中包括120元/张的年卡和35元/张的季卡。在联众网游戏的会员将享受到比免费用户更丰富的服务项目。在我们感同身受的网络时代的潮起潮落中，许多观念都还在思考和转变的过程中，网站为了生存，为了更好地提供服务，该不该收费？如何收费？它又是不是必须的呢？

## ● 华义庆功会在京召开

前不久华义在北京长城饭店举办了"北京华义联合软件开发有限公司成立暨《石器时代》网络游戏全国热卖庆祝会"，宣布了北京华义的成立，到场的来宾有各大媒体和玩家代表。







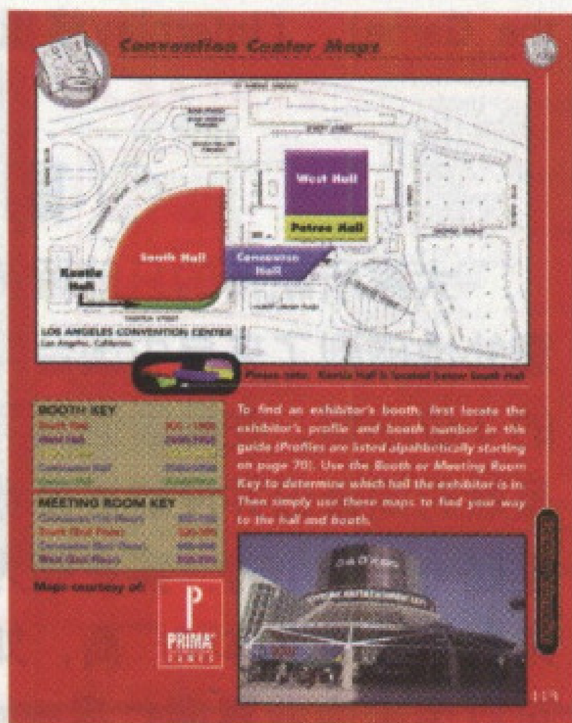
# 到E3去

◆ 本刊记者 Lrosa

“到E3去！”这个口号就我而言好像鼓动过一代美国人的那句“到西部去！”，对于真正喜爱游戏的人来说期待E3这次盛会就好像期待情人节大餐一样，虽然不再激动人心，但却绝对不可失去机会。作为国内首家派出记者采访E3展的本刊，此番由黑暗与本人首度联手，我背了两个超大的行囊，而有过多次经验的黑暗则轻松得多，身着据称仅10元的衬衫，笔记本电脑和一个轻便小包用一只手就提着走了。

出国从来也不只是轻松愉快的体验，从2月初的在线预注册开始，直到5月14日东航班机在经历了两次误点后终于跃离浦东国际机场。飞机摆脱了穿越云层的颠簸，黑暗开始撰写他称为11000米高度的编辑部报告时，我轻轻地松了口气，远行的旅人在开始真正的行程时总该是怀抱着梦想的吧？

由Interactive Digital Software Association（IDSA）举办的E3expo 2001于5月16日-19日开幕，16日为参展者注册及E3 Workshops(研讨会)，后3天为公开展示。有超过450位业界领导参加，将展示年度逾千种产品，其中包括750种从未露面的游戏产品，123家首次参加的公司。本次主题为：“Touch the future”。




展馆说明：本次大展占据了全部展馆，包括Concourse Hall、South Hall、Petree Hall、West Hall。

## ○ 西行漫记

5月15日 天气:晴朗 温度:20度左右(可以穿短袖) 心情指数:80(感受Culture shock文化冲击中)

坐在遥遥可望会展中心的街旁石阶歇息着，几棵高大峻拔的棕榈树投下了一片清凉的树荫。我还处在时差倒错的状态(北京与洛杉矶有15个小时的时差,现在该是国内次日凌晨3点多吧),望着对面Holiday Hotel侧壁PC Gamer杂志做的





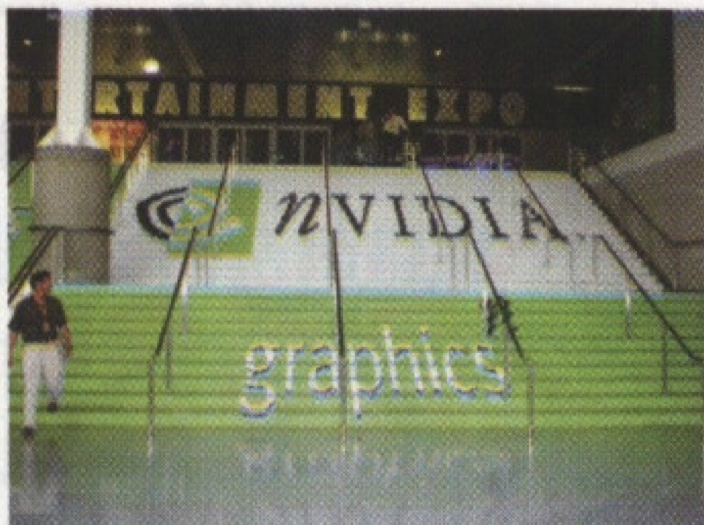

巨大条幅广告，街边不知名的花木散发出的香气中却弥漫着一种空寂的气息。急驶而过的林肯跑车轰鸣般的音乐传来，我似乎拾到了一些歌声的碎片。

虽然知道媒体注册次日才开始，不过既然来到会展中心怎也要进去看看，倘能拍到繁忙的布展场面赶在截稿日发回岂非快事？正门上硕大的电视游戏机风格的招贴画让我们没法不感慨电脑游戏的日渐低落映托出TV GAME厂商的财大气粗，走近细看却是大大的Unleashed(释放)字样，两侧排开数辆X-BOX的广告车。据黑暗说两年前这里曾一字排开加长型凯迪拉克，依然是PC Gamer杂志，然后大叹“米国”的媒体同行能够如此风光，而我们还处在从地下往地上搬迁的初级阶段。

自动门悄然开启，高耸全钢结构的展馆从四壁透进柔和的光来。预期中的繁忙并未出现，不多的工作人员都在忙碌着，无人理睬的我们乐得左顾右盼。正面当眼处是显卡霸主nVIDIA的路阶广告，四壁不多的招贴中以帝国时代系



列而声名鹊起的Ensemble Studio的Age of Mythology和Bethesda software的上古卷轴第三弹The Elder scrolls III：Morrowind惹得我们驻足与维京战士合影留念。







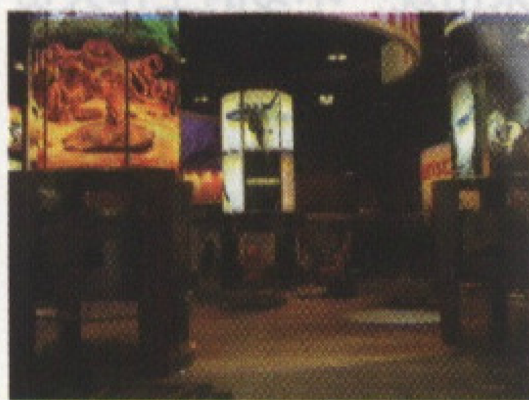
沿着Figueroa ST返回住地，左近不远处是Staples Center。来时无暇多作停留，早经人介绍说此处是洛杉矶湖人队的主会场，虽然不是NBA的狂热爱好者，不过此际倘能够感受一下美国文化中最激动人心的部分当是乐事一件。

## ○ 现场直击

5月16日 天气:永远明媚的加州阳光，有微风。 温度：18度左右 心情指数:-100(本来预计激动人心的现场展示将开幕，心情指数高达+100，谁知日程有变动，今天将只是注册和研讨会时间。)

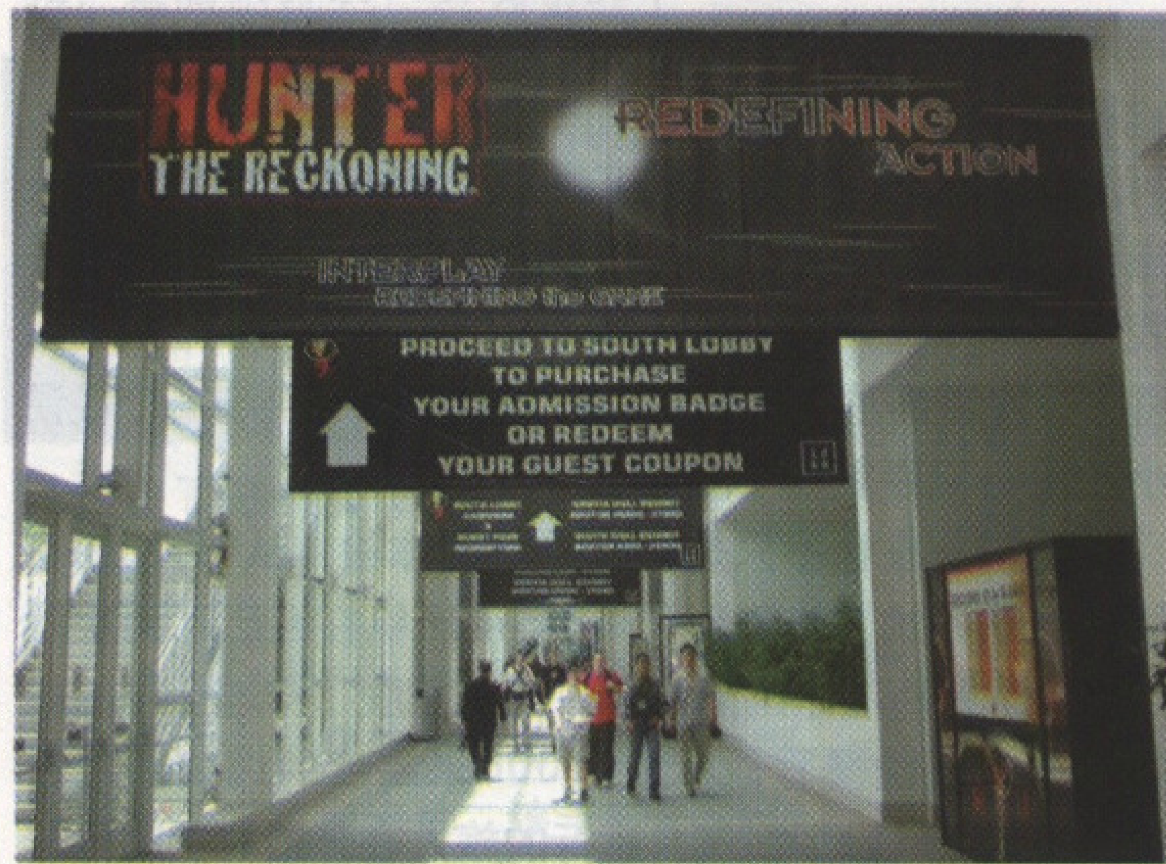


今天起了个大早，据黑暗经验之谈，早点去媒体中心注册可以扫荡尽可能多的厂商资料，所谓早起的鸟儿有虫吃。此外，占据有利位置也可即刻联上网发回影像资料及前方记者报道。孰料日程有变，展馆还在紧张布展中。我闯入其中的企图被忠于职守的黑人小姐礼貌地粉碎了，只好隔着玻璃抓拍了张现场实况图片。倚窗望去，高高堆起的箱子还未拆封，叉车轰然横过，然而占据了门口视觉中心硕大展台的EA公司，已然开始演示旗下E A Sports中备受欢迎的NHL、MADDEN、NASCAR最新系列。詹姆斯.邦德摆开他的招牌姿势，上个世纪的间谍之王本世纪还在上演青春不老，使得旁边的NAMCO有点灰头土脸。相信诺基亚的参展已经引起更多人的瞩目，我也会在下期重点报道。纵深的情报有待明天全面开放，此刻不得已只能折回媒体中心去“扫街”，以期有所斩获，还好沿途极富冲击的展示牌稍能慰藉我失落的心情。






沿途看来，最完整地表述了其野心的当数Interplay Inc，一口气推出了6个游戏，等离子大屏幕循环演示着包括Torn、RLH、Baldur's Gate: Dark Alliance等，宛如动画片的画质，显然是为X-BOX和PS2这样机能的主机开发的。其每一个游戏都意味着重新定义，Torn——




Redefining Role-playing Game；RLH——Redefining SCI-FI Horror；Hunter the Reckoning——Redefining Action；Baldur's Gate：Dark Allianc——Redefining Action Adventure。所有都指向一个意思：Interplay Redefining the Game！（Interplay将重新定义游戏）

## ○ 期待明天

大家所期待的只能留待下期了。在媒体中心我们还意外地碰到了来自中国台湾省的星报、民生报和联合报的3位小姐。在异国遇到同胞并听到柔柔的台式国语，虽然时间紧迫并没能更多地交流，不过对方在电脑前一坐四、五个小时，实在颇为敬业。也许明天能见到更多来自中国的媒体和厂商，如果可能的话，来年我们或许可以为国内业界同仁尽一点心力。






## 《大众软件》——深受盗版者“青睐”

◆ 本刊记者 风林火山

相信《大众软件》的热心读者都购买过没改版前的《大众软件CD》和今年刚刚改版推出的《水晶宝合》这两种杂志配套光盘吧。这种杂志配光盘的方式，《大众软件》采用的比较早。在以前Internet还不是很盛行的年代，《大众软件CD》就担负了为广大的读者提供丰富多采的工具软件、应用软件等各类较有实用价值的软件的职责，而刚刚改版的《水晶宝合》除了继续秉承原有《大众软件CD》的众多优势外，又在此基础上增加了许多新颖、有趣的栏目，已成为人们了解新事物、学习新知识、掌握新技能的一种极佳的途径。在广大热心读者的大力支持下，《大众软件》的影响力、号召力与日俱增，已经成为一种大众化的普及刊物和具有权威性的媒体。

在这样的背景下，一些不法的盗版分子借着《大众软件》的声势，盯上了《大众软件》这个在读者和业界中较有影响的名字，不断地“推出”以“大众软件”为名的盗版软件牟取暴利。这种偷梁换柱的手法可以说是成功的，在盗版市场上“大众软件”已成了实用工具软件的代名词。不可否认，每隔一段时期便会“推出”的“大众软件”盗版光盘里，也都是一些较新、较为实用的盗版软件，有一定的实用价值。不过，从本刊记者了解到的情况看，这类盗版盘中由于制作上的缺陷，有多少可以顺利读出？能读出的光盘里的软件又有多少可以使用？能使用的又有多少没有病毒？那就只有买后才知道了。

近期，随着《大众软件》杂志配套光盘《水晶宝合》的市场份额不断扩大，盗版的“水晶宝盒”也逐渐浮出水面。《水晶宝合》的盗版方式主要有两种，一种是赤裸裸的盗版，刻录《水晶宝合》的光盘进行贩卖；另一种则是欺世盗名，盗用《水晶宝合》的名称，实则是在光盘里收录一些硬盘版的游戏。

盗版商的市场意识还是蛮强的，只要是在市场上销量好、叫得响的软件，不管它是什么都是他们的囊中物、盘中餐。换个角度想想，先撇开盗版的话题不谈，如果这些盗版商把他们的经营意识及对市场的敏锐度用到正途，不但没了骂名，成为了合法经营者，或许还会名利双收，不也有一番作为吗？有句话说得好：“苦海无边，回头是岸。”

**“大众软件”**

这是一直以来非常流行的以“大众软件”为名，因《大众软件》“成名”的一种盗版软件。

**“水晶宝盒”**

“水晶宝盒”是今年《大众软件CD》改版后，近一段时期的盗版产物，是一种盗版游戏的合集。




**盗版的《水晶宝合》**




这是刚刚出现，最为简单、直接的盗版《水晶宝合》。2张刻录盘完完全全地盗窃了《水晶宝合》的全部内容，真是赤裸裸的盗版。




## 《星际迷航》的全面分析

“无垠的太空，人类最后的边疆。星舰“企业号”正在从事为期5年的探险任务——它将探索新的世界，寻找新的生命形式及文明，勇敢地航向人类前所未至的宇宙洪荒。”

以上这段话正是美国电视影集《星际迷航》（Star Trek）的片头语，影集中充分流露的人文精神以及对人生哲理的深刻探讨，使得无数星际迷航迷们跟随影集的主角，在冷冰冰的太空中探索宇宙奥秘以及人类的自我。于是舰长柯克、“尖耳朵”史波克和“老骨头”麦考伊等人，渐渐成为熟悉的人物。






有人说，《星际迷航》的故事自成一部“虚构历史”，这句话其实有两个涵义。第一，它也算是个悠久的历史了。因为它的原始电视影集20多年前在美国NBC电视网上播出，电影片集从首映起迄今也有10年了，这些都已是“历史事件”，而且是影迷心目中的重大事件；最贴切的莫过于第二个涵义：它根本就是历史的一种。南美洲玛雅文化的历史，在现代人心目中已经不存在了，因为现在极少有人记得这段历史，并且关心它。所以无论这部历史有多么久远、有多少可歌可泣的片段、有多少心灵的呐喊、又有多少英雄美人的浪漫故事，都已经不重要了。但是《星际迷航》刚好相反，到目前为止，过去的每一集都深深地在影迷心中留下了烙印，各个角色的性格成为热点话题。大家关心柯克舰长的前途，星际舰队指挥部成为大家讨厌的官僚机构……如果历史的定义是“一群人所记得、所关心的共同过去，并且也将会不断持续下去”，那么，《星际迷航》的确是一部活生生的历史。写剧本的人不象是在创作，反而象是个“未来史”的记载者，正继续忠实地记录着主角们未来的一言一行。

## 回顾《星际迷航》的历史

### ●创世纪

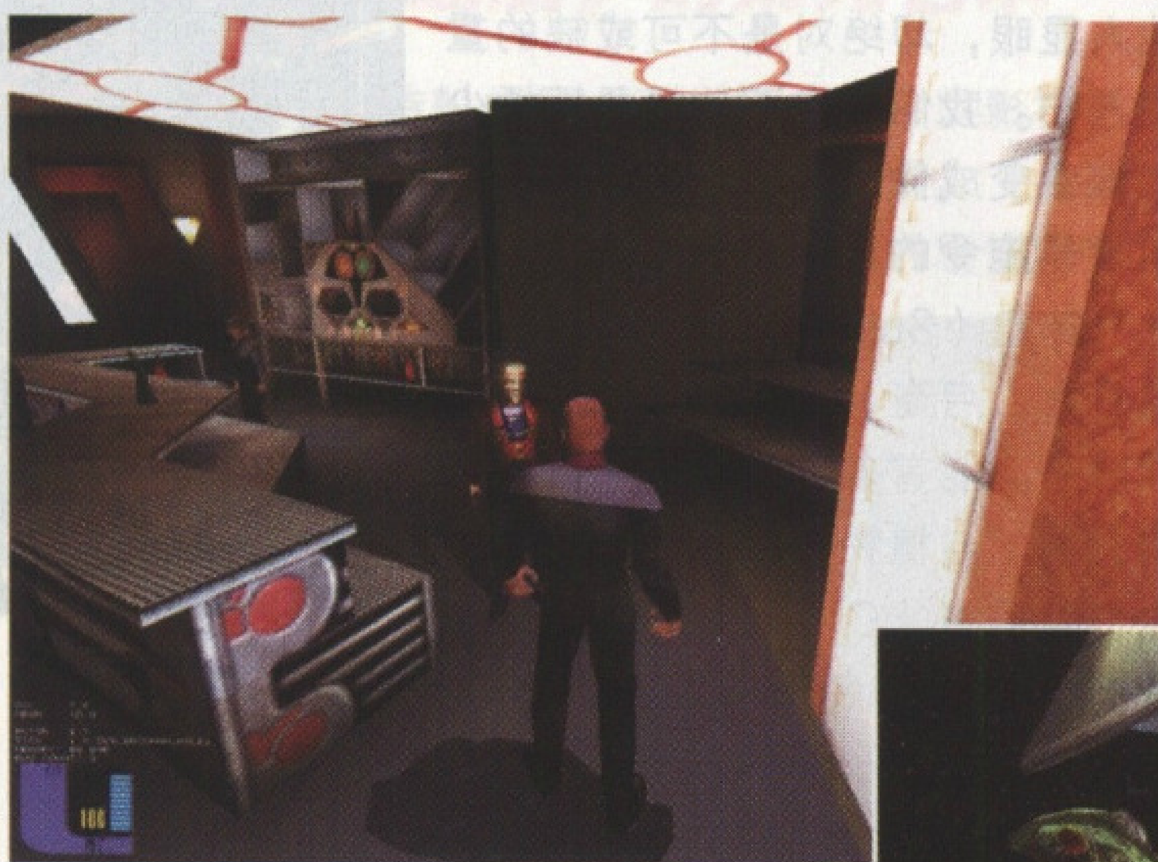
罗丹贝利（Gene Roddenberry），1921年出生于得克萨斯州的艾尔帕索，早年服役于美国陆军航空队，第二次世界大战期间曾被派至南太平洋从事战斗及侦察任务。就在这样充满刺激与挑战的环境下，他开始为一些发行杂志写文章。战后他在华盛顿从事飞航失事调查，然后转到泛美航空公司，指导偏远地带的飞行任务。以后，他搬到纽约，专飞加尔各答航线，并在哥伦比亚大学进修文学。后来他加入洛杉矶警局从事基层警务。就在他在警界小有成就的时候，他开始以笔名发表电视剧本。他在警局的工作经验使他成为写作警匪剧的个中高手，但真正使他成名的还是1964年3月11日发表的脚本。通过一个简单而可行的构想，他写出《星际迷航》的第一个剧本，并寻求播出的机会。在试映会上，造成了极大的轰动。更重要的是它很快地吸引了一群坚定而忠诚的星际迷航迷，使得《星际迷航》后来能一再复活，成为电视史上的一项奇迹。这是一个伟大历史的开端——《星际迷航》就在星际迷航迷的前呼后拥之下诞生了。

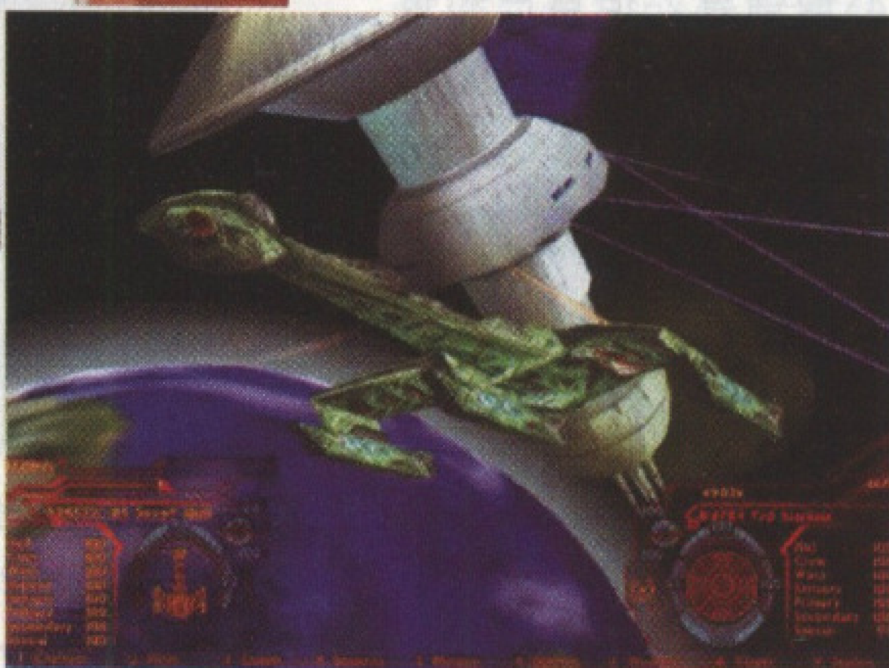
### ●时间与空间

时间是23世纪，那时人类已经学会如何和平相处了，地球本身也加入了一个由银河系中各民主世界所组成的泛银河政治集团——星球联邦（United Fed-

eration of Planets）。虽然星球联邦各成员都是爱好和平的，但是为了自卫以及探索新世界，星球联邦仍然维持一支强大的武力——星际舰队（Starfleet），旗下的武装星舰群专门执行星球间的各项任务。

当时的银河系被划分为三大势力范围，其中之一是我们前面提到的星球联邦。另外两股势力与星球联邦敌对，他们分别是克林贡帝国（Klingon）与罗姆兰帝国（Romulan）。望文生义，我们可以由其称呼中





的"帝国"看出，这两股势力都是好战的侵略集团。到了《星际迷航》第二代，也就是24世纪，他们终于与星球联邦和解，进而和平共存，甚至还加入星际舰队（第二代"企业号"中的军官渥夫正是一名克林贡人）。罗姆兰人也是好战的外星人，其势力范围在我们银河系的边缘。一般认为很久以前他们是瓦肯人的一支，后来离开瓦肯星，迁移到银河的边缘。基本上，他们十分好战，但仍愿意和星球联邦维持表面上的和平。罗姆兰太空船的特色是能够隐形，但当它们隐形时，不能启动防护罩，也不能开火。如果我们把星球联邦的星舰群（不能隐形）比作水面船舰的话，罗姆兰战舰就相当于潜艇。罗姆兰人是爱好荣誉的种族。罗姆兰人曾与克林贡人结盟，目的是想要联手击败星球联邦。

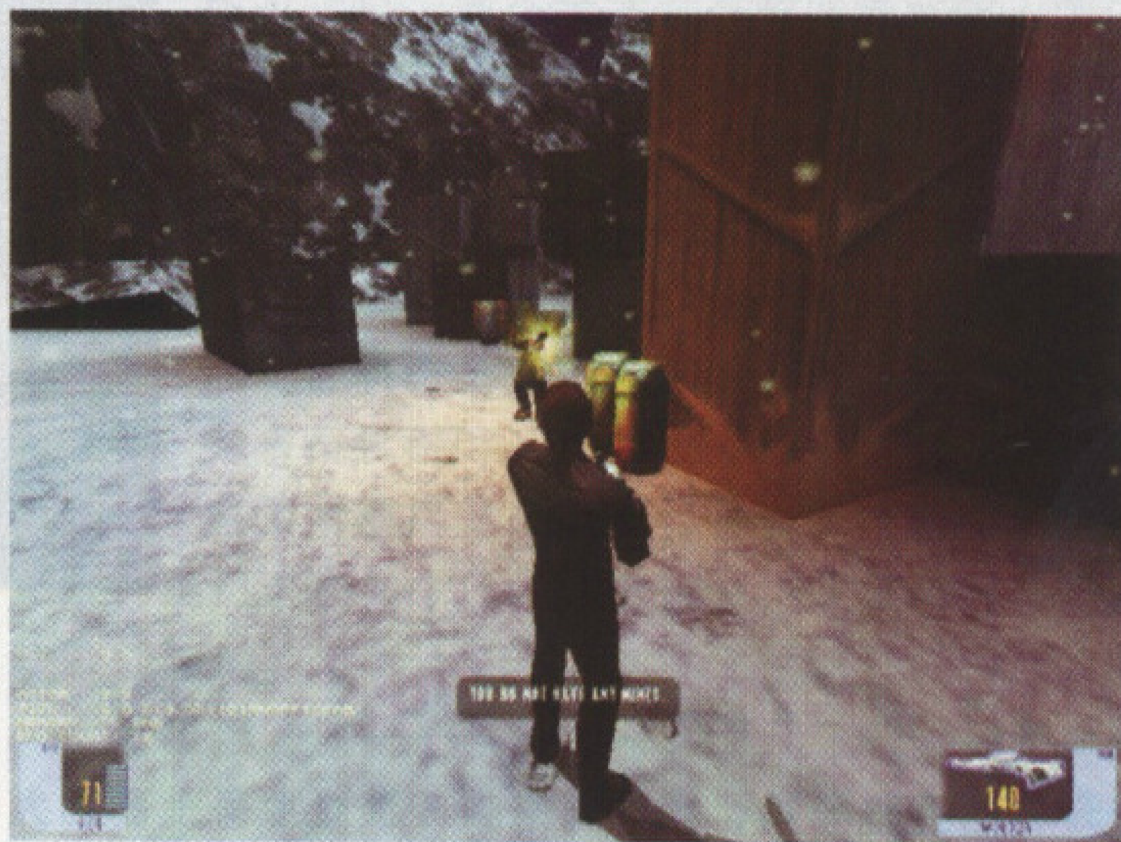
当然，整个银河系除了这三大势力范围之外，还有它们之间的中立区以及完全未知的神秘地带。"企业号"在这些地方遇到了各式各样的生命形态：有矽元素构成的生物、鳄鱼形的外星人、云雾状的生物、有角的猿人甚至有生命的石头等，另外还有一些没有形体，由纯能量构成且来去自如的有智慧生命。这些生命形态与人类迥然不同，有的较为弱小，有的则比人类强大，更有无论在力量、智慧和道德上都远胜过人类的。显然，星舰"企业号"并非是打遍银河无敌手的超级战舰。

"企业号"航行的范围除了物理上的距离之外，还有其它层次的距离，他们曾多次在时光中旅行，回到过去不同时期执行任务；也曾到达另一个与我们平行的宇宙，与另一个自我接触；除此之外，他们也在自己心灵的内太空探险，在种种幻觉中经历人性的真实考验。

## ●银河铁三角

《星际迷航》中的种种奇遇、冒险，固然是赢得星际迷航迷喜爱的关键，但真正令人着迷的还是"企业号"上的英雄们。观众不会觉得这群操纵庞大的宇宙太空船，且又生存于陌生的23世纪的英雄们与我们有什么不同。他们有跟我们一样的喜怒哀乐（唯一的例外是史波克，这一点以后再谈），当然也有跟我们一样的人性弱点。让我们先介绍"企业号"最重要的3个人物，他们组成了全银河系最坚强的探险队伍——那就是柯克舰长、科学官史波克先生以及麦考伊医生所组成的"银河铁三角"。

柯克舰长（Captain Kirk）——"银河浪子"柯克舰长出生于美国爱荷华州，是星际舰队史上最年轻的舰长。他具有高度人道心肠与钢铁般的意志，率领舰队中吨位最大的星舰"企业号"，从事星际探险任务。有时他会遇到智慧或力量远胜过他的敌人，虽然一开始略居下风，但是后来总是能运用人性中的特点击败敌手。对于弱势种族，他坚守舰队的"最高指导原则"——绝不以坚甲利兵干涉其他种族的自我选择和发展。他也尽可能消除种族偏见，不管所遇到的生物有多么丑陋、恶心和恐怖，他都会试着去了解这些种族，避免以外形和自己的观点去下判断。而往往摘掉种族偏见的有色眼镜之后，再可怕的生物也会变得可爱起来。



史波克（Mr. Spock）——"尖耳朵"史波克的父亲沙瑞克是瓦肯人，母亲阿曼达是地球人，所以史波

克是瓦肯与地球的混血儿。瓦肯人是居住于瓦肯星的神秘民族，每一名瓦肯人从小就被训练压制情感，完全以逻辑方式思考。他们都有一副尖耳朵和由于缺乏感情滋润而造就的冷峻面孔。史波克有瓦肯人的外形和思考方式，但是由于他身体中有一半地球人血统，在特殊状况下，仍然会显露出一般地球人不合逻辑的思考及行为。伙伴们对他是又爱又气，爱的是他的许多行为实在太可爱、太“人性”了；气的是，史波克常浇他们冷水，即使是表达一点同胞之谊，也会觉得自作多情。

麦考伊医生（Dr. McCoy）——“老骨头”麦考伊医生出生于美国乔治亚州，是个性格典型保守的南方绅士。他在“企业号”上担任主任医官，精通太空心理学，经常对易于冲动的柯克提出适时的忠告，他那清教徒式的警句经常成为“黑暗中的明灯”。他显然不是个安分的医生，因为他待在舰桥的时间似乎比在医务室还多。虽然他是柯克的心理辅导，但自己却也是没有耐心，极端缺乏幽默感（但这也正是好笑之处），又爱发牢骚，同样需要他人辅导。




这3个人的关系十分奇特。史波克和麦考伊都认为自己是柯克最亲近的朋友，都认为自己最了解柯克，也最能帮助他。但是他们两个人的背景和性格都完全不同，在许多事上都持相反意见，而且立场十分坚定，因此不免引发一场“舰桥之战”。而舰桥的主人柯克对他俩在家门内挑起战端完全不以为意，相反，乐得坐山观虎斗。这个三角关系也很象军队的指挥系统，柯克是指挥官，而史波克和麦考伊分别是参谋长和指导员，参谋长提供理性的分析，指导员提供感性的建议。

## ●企业号四大护法

介绍完铁三角，我们再来谈一谈企业号上的四大护法：轮机长史考特、通讯官乌乎拉、正驾驶苏鲁和导航官契可夫。

史考特（Scott）——轮机长史考特在“企业号”的指挥系统中排名第三，仅次于柯克和史波克，负责掌管“企业号”的动力系统。

乌乎拉（Uhura）——通讯官乌乎拉是一名来自非洲的黑美人，她很喜欢唱歌，并且也常在闲暇之时以歌声娱乐船员。她或许不如其他人显眼，却绝对是不可或缺的重要人物。我们实在不敢想象舰桥少了她会变成什么样子，因为柯克最常发号施令的对象正是她。

苏鲁（Sulu）——正驾驶苏鲁是日本人后裔，兼任“企业号”的兵器长。他有多方面兴趣，包括击剑、武术与植物学。

契可夫（Chekov）——导航官契可夫是一名俄国人，操一口浓厚斯拉夫腔的英文，十分自傲于他的俄罗斯血统。他较晚加入企业号的阵容，但很快就成为不可或缺的一员。

这个组合中有各色人种，有不同性别，有不同政治观点，正象征了种族、性别平等，摒除了政治偏见的大同世界。再加上铁三角的美国北方佬、南方佬以及外星人，“企业号”真正集结了各方人马。

## ●时空之舟“企业号”

除了以上诸位太空英雄之外，最能吸引人们注意的就是众多星迷所钟爱的星舰“企业号”



（Enterprise）。这艘“企业号”曾带着星迷们穿越重重的时空，经历种种令人难忘的冒险。这也难怪无论后来的星舰外形多么流线、性能有多么高超，能深深抓住星迷内心的，仍是这艘典雅尊贵的“企业号”。

“企业号”隶属星际舰队，番号为NCC-1701，

是有史以来吨位最大的星际太空船之一。它总重19万吨，以正反物质反应为动力，载有428名士兵及72名军官。“企业号”是在太空中组合建造的，有一个飞碟状的主舰身、一个雪茄形副舰身和两具曲速引擎。巨形碟形主舰身有11层甲板，是船员生活与工作的地方。

## 《星际迷航》的第九艺术

如此一个史诗般的伟大科幻作品，除以影视形式表现外，电脑游戏是一种更好的表现形式。《星际迷航》系列的版权控制非常严格，每一集的剧情都有不

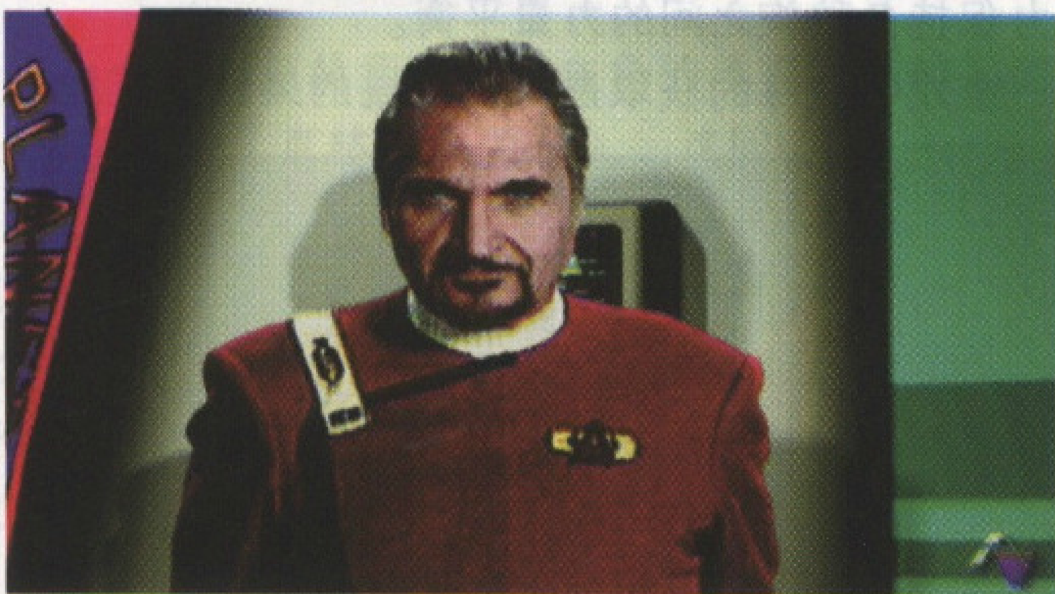


同的版权，因此所有的游戏也都是按照开发公司所购买的版权内容而开发的。目前主要有4家公司拥有《星际迷航》各集的版权，分别是：Interplay、Simon&Schuster、Microprose和Activition。

我们精选了已经发行的《星际迷航》系列游戏中的8个作品来介绍，借此可以管窥这一题材的游戏发展方向。

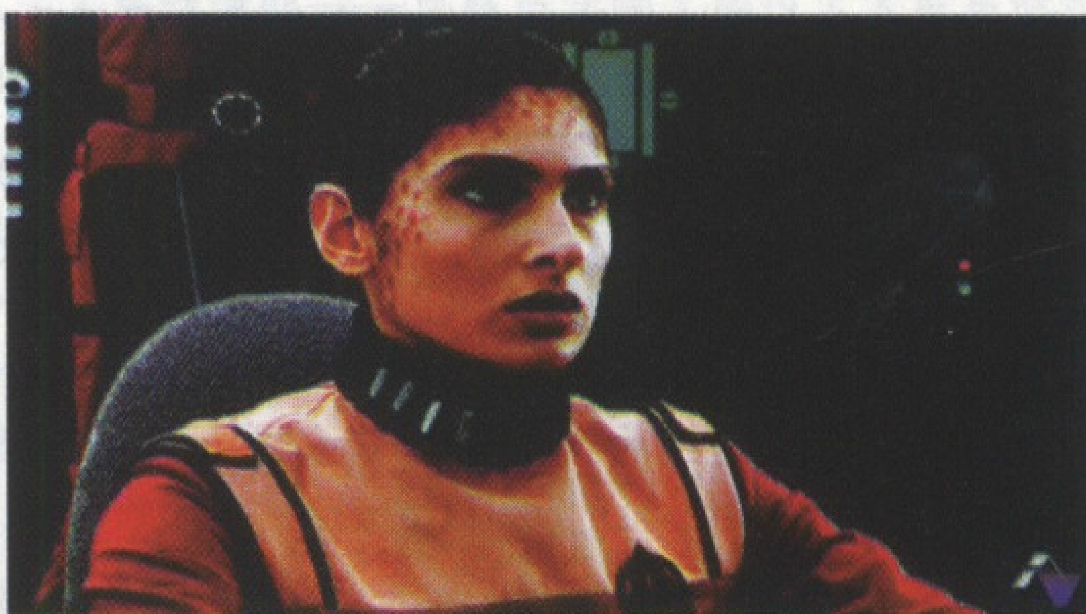
## 《星际迷航——星舰学院》

《星际迷航——星舰学院》（Star Trek：Starfleet Academy）是Star Trek相关游戏中第一个星舰模拟游



戏。Starfleet Academy（星舰学院）是星际联合舰队培养军官的地方，著名的柯克舰长就是在此毕业的。整个游戏模拟的就是学院最后一年的课程，玩者会分配到自己的组员，同时必须在模拟器中执行各种各样的任务来证明自己的领导能力。

游戏支持3D加速卡，它的贴图经过过滤，粒子变



得比较细，唯一的问题是某些船舰的大小比例有问题。即使在非常接近的距离之下，对方看起来还是显得太小，容易造成互撞的意外，这点在千钧一发的战斗中是相当要命的问题。它的音效采用杜比环绕系统表现，在距离感和音乐的临场感上都有相当好的效果，让整个战况变得非常刺激、真实。

游戏的过场动画所使用的全屏影片效果很出色，光从演员和道具的配置中就可以看出设计小组的讲究。游戏中每个人员穿的都是正式的制服，连克林贡人和罗姆兰人的特殊化妆都一丝不苟，丝毫看不出来这只是为了游戏所拍摄的影片，整体的品质看起来与电视影集并没有两样。

游戏真正让人惊艳的地方是在执行任务的过程中，因为在《星际迷航——星舰学院》中大多数的任务都是经过精心设计的，拥有相当丰富的剧情，故事也相当戏剧化。




《星际迷航——星舰学院》中也提供了网络连线功能，其精彩度并不输给单人游戏模式。游戏中提供了几种网络连线的方式，包括了十分普通的一对一、多对多战斗模式，还提供了一种称之为“银河冲突”的模式。最多8名玩家在“银河冲突”模式中可以分别扮演联邦和克林贡帝国。这些让游戏的可玩性又提高不少，虽然这在如今已经非常普遍，但在1997年还是比较创新的。

《星际迷航——星舰学院》有几个致命的缺点：在执行任务的时候，整个游戏的节奏太快；某些任务的难度太高，执行时间也实在太漫长，几乎只要一有会隐形的战舰出现，玩者就很难控制游戏的完成时



间；还有一些与影集中设定有出入的地方；最后一个让人不能理解的地方是，竟然没有提供“外部视角”！玩者完全无法从第三者的观察角度来观看整个游戏的进行，少了这样的功能实在让人大失所望。

对于一个1997年发行的游戏，用今天的技术眼光去看待无疑会比较失望，但是该游戏在画面、音效、网络连线方面还是很不错的。

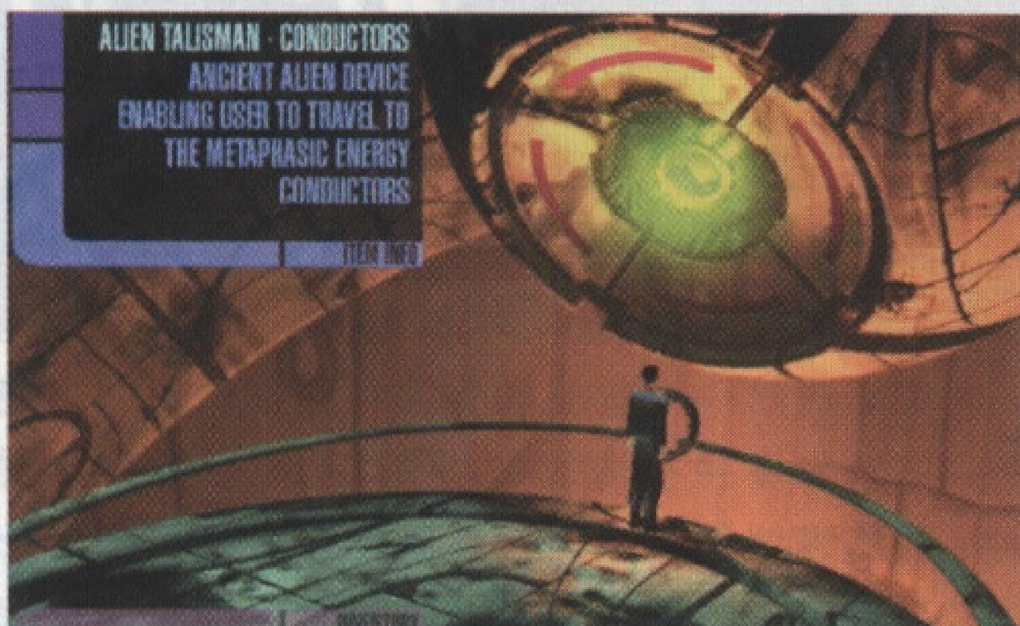
## 《星际迷航——隐藏的恶魔》

Activition公司推出的《星际迷航——隐藏的恶魔》（Star Trek: Hidden Evil）一改该公司一贯的动作风格，把它制作为一款冒险类游戏。

故事发生在起义后的第九个月，“企业号”被要



求返回巴库（Ba'ku）行星。在那里，船员们需要搞清到底为什么该行星上的能量区域看起来似乎象青春之泉那样生生不息。当飞船一到行星表面，船员们就发现Son'a和罗姆兰帝国正酝酿着一个新的阴谋：勘查一个神秘的地下异族城市的秘密。玩家扮演一个在乌卡星球（Vulcan）长大的人类少尉，名叫苏吾克，并幸运地加入联邦的星际舰队，为“企业号”和自己的理想而奋斗，而且第一次在传奇式人物柯克舰长和德特司令官的指挥下执行任务。你将跟随着指挥官与敌对星球的舰队作战，挽救星际联邦的命运。




《星际迷航——隐藏的恶魔》没有采用全3D的第三人称尾追视角，它看起来更象是一部传统的冒险游戏。游戏使用了全新的Warp引擎，整个游戏世界由预先制作的背景组合而成，全部采用手绘2D贴图环境，使得3D模型构成的人物立体效果更为突出，看起来更加真实。同时包含有一些即时生成的3D特性、飞行时所用的特殊贴图效果，这一切会使玩家确实产生置身于外太空、外星球的感觉。

在游戏中你要做的其实很简单：听从指挥官的指挥、接受任务、完成任务。但是要做到这些，其实并不容易：要不断升级你的武器、探索未知区域、解决各种谜题、很好的与你的战友配合等。游戏中的角色都采用了电影中人物的真实3D模型塑造而成。开发小组声称尽量使电影中的物品在游戏中也能够使用，打开联络器就可以和柯克舰长或德特进行通话。游戏中的谜题则几乎全是即时的，大多由特定动作引发。为了玩家能和德特、柯克舰长进行良好配合，开发小组特地制作了一些新的游戏人物，向玩家提供建议和帮助。只有利用好各种武器，采取正确的战术，你才能



完成任务。游戏的任务主线由柯克舰长的命令构成，游戏过程中会有清晰的线索引导你的行动，完成任务则会得到可观的奖金。你将有机会驾驶那些梦幻式的星舰与强大的敌人舰队作战，现在你就是挽救星际联邦的英雄。但是令广大星迷们遗憾的是，《星际迷航——隐藏的恶魔》只提供单人游戏模式，无法在网上进行大规模的团队作战。

科幻的世界、快速的战斗画面、极具悬念的故事情节、逐步完善的武器系统，这一切使得《星际迷航——隐藏的恶魔》将不仅仅吸引星迷们，还将吸引所有喜爱冒险游戏的玩家。

## 《星际迷航——旗舰》

如今，在银河系建立起了一种表面的和平，而在这种和平背后则隐藏着危机。在横穿银河系的联邦政府所在的星球上，战后的重建工作已经展开。

《星际迷航——旗舰》（Star Trek：Armada）是个即时战略游戏，你可以选择4个帝国中的一个进行游戏，不同的种族具有不同的优势和弱点，游戏制作者努力保持各种族之间的力量平衡。

游戏中资源的获取是采用传统的采集法，用于建

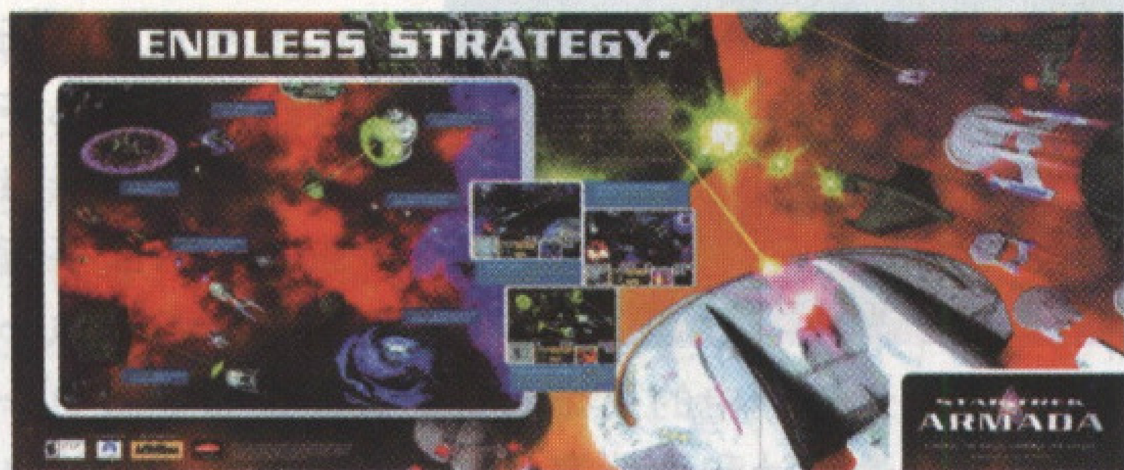


造星舰和建筑物的主要资源是一种叫“Dilithium”的晶体，另外两种资源是船员和军官。扮演4个帝国中的任何一个都将面临不同的技术挑战，不要小看了电脑的AI，绝对会让你大吃一惊。每一方会带给你20个不同性质的任务，而任务简报则巧妙地和游戏结合在一起，仿佛是游戏过程中的一部分；在舰队方面，你能够建造超过30种的太空船，种类繁多，并且能够建立研究所来开发特殊的武器。游戏不仅为单人游戏提供了各种任务，还为多人游戏提供了巨大的地理环境和情节，同时支持局域网连接和互联网连接。





《星际迷航——旗舰》属于那种比较单纯的即时战略游戏，突出表现其战斗动感，因此不会出现很意外的市场反应，同时也不会有太多的好评。换了另一个《星际迷航》游戏大户Interplay也许就会搞一些创新，加入更多的冒险成分，那样就有机会爆冷一鸣惊人，当然惨败的机会也更大。



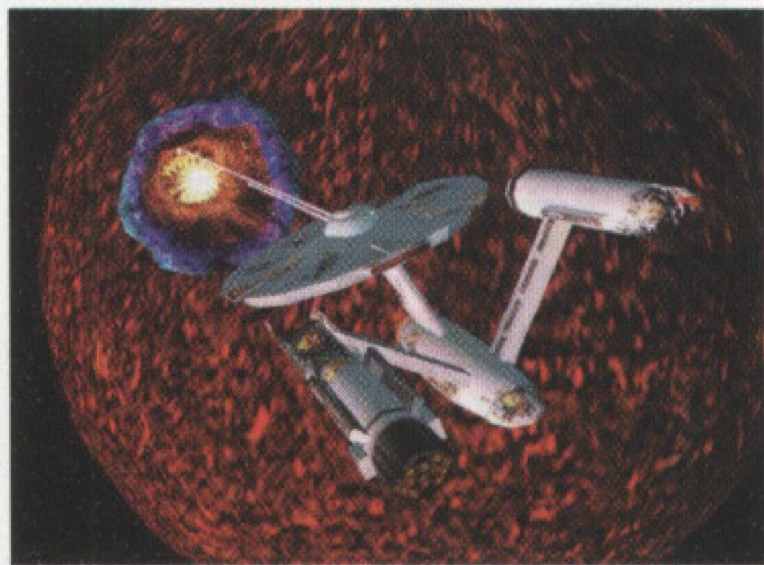

## 《星际迷航——克林贡学院》

上一个以克林贡种族为主角的《星际迷航》游戏是1998年的《克林贡的荣誉》，这回Interplay卷土重来，发行了《星际迷航——克林贡学院》（Star trek：Klingon Academy），让你再度深入这个脾气坏且好战的种族，探寻克林贡帝国内潜伏着的危机。

常将军是克林贡帝国最伟大的战士，他建立了一所“指挥官精英学院”，为将来与联邦政府不可避免的冲突培养新一代的战士。作为你的良师益友，他会在战略方法上指导你，会教给你所有的舰队指挥指令。在常将军的教导下，你会学到战略战术和克林贡战士的技能。

《星际迷航——克林贡学院》经过了大量革命性的改进，目的是使新游戏不仅在物理性能上真实，而且有一个更好的主题。克林贡人只关心战斗，而不喜欢外交，这意味着他们与先辈不同。《星际迷航——克林贡学院》不会搞错游戏本身的性质，在游戏中不会被无关的任务所打断，这有助于更好地保持它作为太空模拟战斗游戏的身份——你必须单独完成拯救战友和摧毁敌舰的任务。采用不同的战术完成一个又一个任务体现了游戏的多元化特性，因此，一个任务可能是攻击靠近敌人船坞的战斗中心，而另一个任务可能是利用“猛禽”谨慎地进行高难度侦察，其它的则需要玩家用创造性的方法利用不同的地形掩护来完成任务，所有的任务都是和故事主线紧密联系在一起的。在游戏里面，所有的飞船除了比战斗机速度慢外，还有与它们的大小等级相一致的惯性滞后。因此，一艘战列舰不仅会比一架歼击机转身慢，它还会更慢地改变航向，制作小组巧妙地完成了这些飞船的旋转速率以及加速角速度。飞船间撞击的效果已经被重新考虑，当飞船相撞的时候，会遭受到冲力的影响而损坏，损坏在撞击点附近，并会使飞船失去控制向外飞去。由于游戏中有大量的战舰和巡洋舰，导航和射击比单一的战机战斗复杂得多。有多种需要操纵的基地设施，所有的一切都会对击败敌人起决定性的作用。但不是每一个人都想把所有的时间浪费在不同的界面和指令间转换，14 Degrees East公司确信他们的控制界面会令人满意。他们设计了一系列的选项菜单和一个热键系统，让你无需切换视点就能操纵飞船的各个系统，所以，如果你喜欢亲自操纵每个独立的系统，请随意，而那些只愿意操作一个控制面板的玩家也能够应付自如。









《星际迷航——克林贡学院》的另一个重大改进是损坏模拟系统。游戏运用特殊的"Ginsuing引擎"使船体的崩裂看上去更真实。"Ginsuing引擎"是一大特色，它可以撕开飞船的外壳，展露内部燃烧的甲板。大气的效果主要由图像引擎来支持，它利用最新的3D技术使视觉效果很不错。游戏中的地图和一个完整的太阳系一样大小，玩家和敌人的飞船能使用时空扭曲自由地穿梭；FMV动态影像将贯穿整个游戏，另外，游戏中的一些重大事件也会用动画形式告诉你，帮助你更好地理解游戏内容。



游戏中有多种选择模式。首先，包括"快速战斗"模式，还有各种可调整的选项——从对手的数量和类型到战争发生的先决条件；你还能用游戏所包含的任务编辑器创建你自己的任务，制定胜利条件，让你拥有独一无二的自己的游戏；多人游戏模式同样出现在游戏中，有标准的死亡竞赛和团队作战，真人一定比电脑对手更难对付，但是也会更有乐趣。

## 《星际迷航——新世界》

《星际迷航——新世界》（Star Trek：New Worlds）是《星际迷航》系列游戏中第一款全3D即时战略游戏。玩家在游戏中将扮演一名光荣的星际联邦公民、一名克林贡帝国军人或者是一名罗姆兰帝国的军团指挥官。游戏也为玩家设计了25个以上不同的任务，不过所有任务的目的都是发展自己的领地而摧毁敌人。



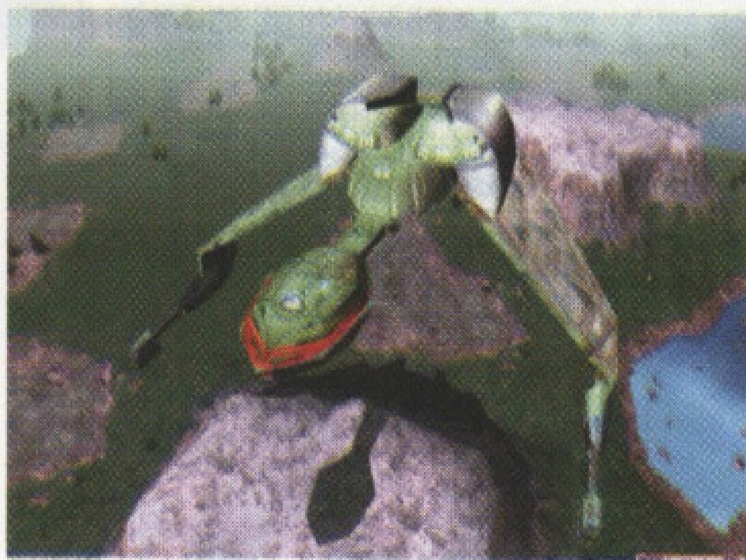
故事的背景还是属于《星际迷航》第四部分的传说，也就是克林贡帝国高度发展的时期。首先是罗姆兰帝国和克林贡帝国爆发战争，接着联盟也开始参战了。

玩家在游戏中将可以指挥从未见到过的各种全新的车辆和战斗单位，包括星际联邦的"Phaser Carrier"（相位运输车）和克林贡人的"Mobile Disruptor Battery"（机动式分裂器）；同时，玩家还将在一系列丰富的建筑物中选择如何建设自己的殖民地，这些建筑物包括"Hydroponics Bays"（水种植法平台）、"Photon Artillery Launcher"（光子炮台）等。当然，三大势力的科技不同，所有的作战单位和建筑物也不同，尽管他们功能大同小异，但是也各有所长，尤其是终级武器的设计更是有很大区别。





游戏是全3D的，并且提供了3种不同的游戏视角，它能通过键盘来选择。主要的视角是3D形式自由的视角，取景镜头可以在任意位置被举起、旋转，并且角度可以调整；另外的视角包括大多数传统即时战略游戏使用的从上往下看的远点视角，一个从高处观看，另一个贴近地面。不过在我测试游戏之后，感觉这种3D设计其实是毫无特色的，至少是由于3D贴图显得比较少而使各种物体看上去都差不多，哪怕是在高性能显卡下也是这样。其实，3D并不是结果，而只是手段。



游戏的进行和我们以前所接触到的所有即时战略游戏比起来并没有任何区别。我想也许所有的区别是来自那些特定的故事背景，老外们熟悉一个个《星际迷航》中的英雄人物，或者是与电影中一模一样的场景设计和画外音。其实Interplay的目的也并不是想设计一个新颖的即时战略游戏，而只是为了在《星际迷航》的老瓶里加点即时战略的新酒而已。

## 《星际迷航——精英力量》

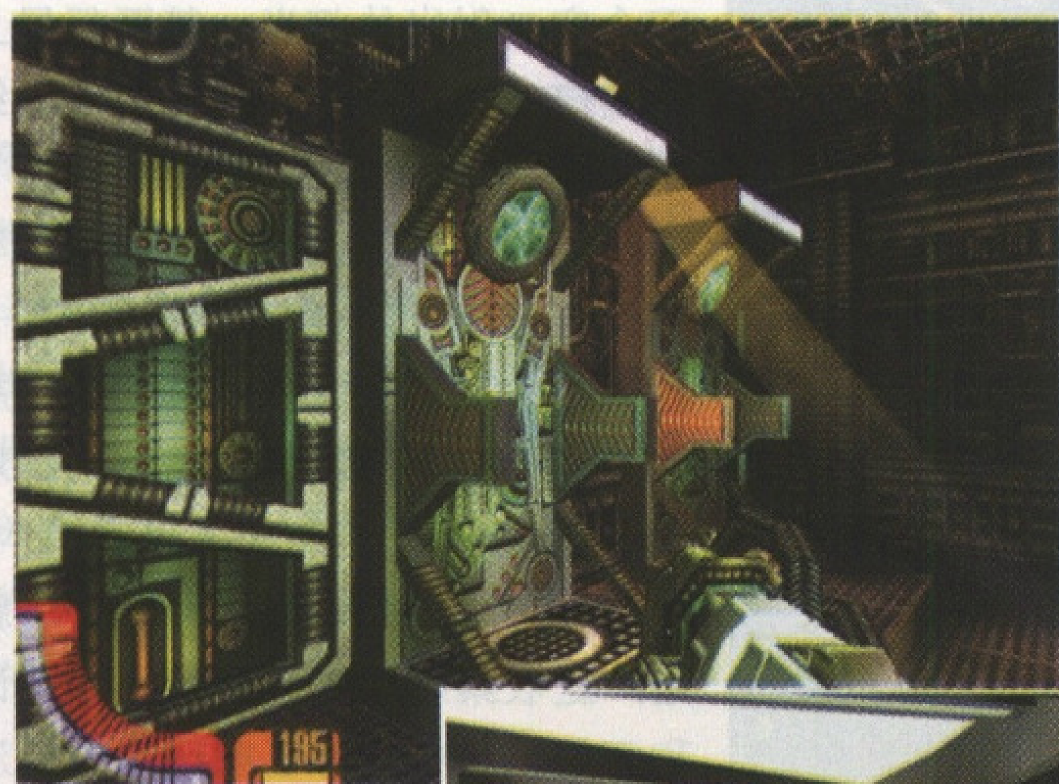
在今年早些时候，Raven Software制作了这款《星际迷航——精英力量》》（Star Trek Voyager：Elite Force）。

故事延续了在影片《星际迷航——航行者》之后的情节，"企业号"终于成功地帮助人类渡过了难关，但却落在了距离地球有70 000光年的Delta Quadrant星球上。柯克舰长和他的部下们心中总是有一个希望，那就是有朝一日能重返美丽的家园。由于考虑到"企业号"的资源及增援方面的情况，柯克舰长认为，有必要从有能力的部下中选出一组小型的舰队，以备在紧急关头和外界应战。于是在游戏中你成为了他们中的一员，你可以按自己的喜好选择一个角色。

作为精英力量的一员，玩家将面对各种星际怪物

的攻击。而我们的主要任务是救援其他队员。当其他队员向你发出求救信号时，你只能把自己的生死置之度外，进入一连串的危险事件中去。于是游戏中就有了8个任务，每个任务到后来都会分解成大规模的关卡，一共包括30个。

除采用了Quake3引擎中的曲面设计，Raven Software还为游戏增加其它的特色设计，如改进了编码、提高图像效果等。游戏中画面出色，效果惊人。



遗憾的是，我们无法接触到《星际迷航》文化的内涵，因此对于国内玩家来说，这款游戏的出色之处将只是在精彩画面和3D引擎上了。其实，如果你看了《星际迷航——航行者》的电影或者是小说的话，你会绝对佩服Raven Software只用了1张CD就如此完美地展示了其全部情节。如果单凭画面和引擎，《星际迷航——精英力量》也不太可能在本年度的E3大展上荣获最佳第一人称射击游戏的第二名。

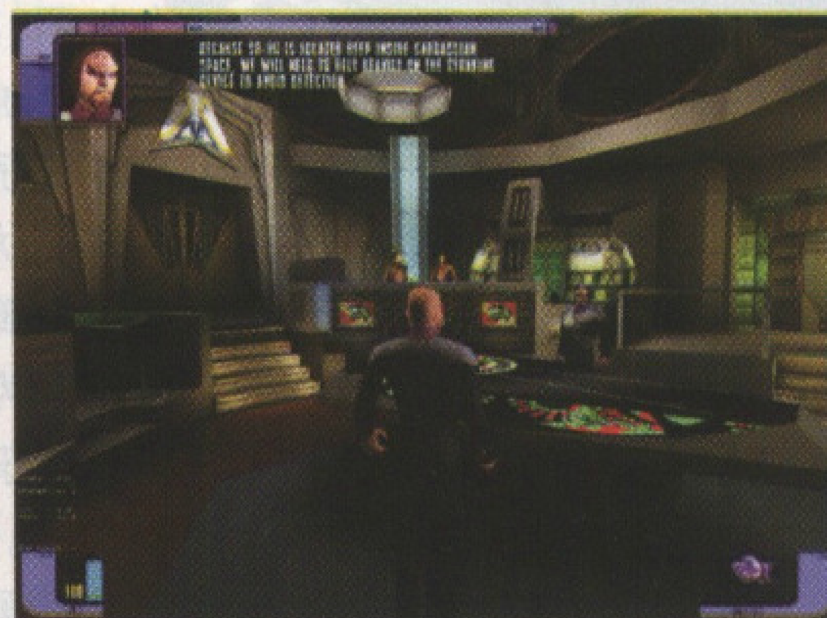
## 《深度空间九——堕落》

《深度空间九——堕落》（Deep Space Nine: The Fallen）的故事情节忠于原著内容，这无疑会使那些狂热的星际迷航迷们欢呼雀跃。在第六个季节，被恶魔Pah Wraiths视作眼中钉的预言家预言，当3颗红色星球连成一线，Pah Wraiths就将从被关押着的Bajoran监狱逃脱，并且发动战役。那将是最可怕的事情，你必须扮演Sisko船长、Kira上校或者克林贡人Worf中的一个，使用你的武器、智慧以及敏捷的身手，从Pah Wraiths的仆人手中夺走那3颗红色星球，阻止灾难发生。

选择游戏角色至关重要，每一个角色都具有自己的特点，而且每个角色都有自己独一无二的2个任务关。这就意味着如果你想了解这个游戏全貌、玩到所有关卡，就必须分别使用3个角色进行3次游戏。大多数的第三人称游戏都围绕着唯一的角色设计动作，赋予其大量的动作和细节描写，即使有多名角色也大同小异，最多是每个人的武器动作有些区别，而每一个关卡还是固定不变的。但是《深度空间九——堕落》比较特殊，3个游戏角色非但在外表描写上有明显差别，甚至选择扮演不同角色，游戏过程也会不同，那些关卡会相应地调整以迎合你所扮演角色的特性，让你更好地发挥所选角色的绝技。

在玩家中对第三人称游戏的透视效果颇有争论，如果使用现成的游戏引擎无疑能缩短游戏开发周期，也是最容易的捷径，可是开发小组偏偏舍近求远，自行开发了一个第三人称视角的3D引擎。据开发小组的Hare介绍，他们采用的这种有专利权的游戏引擎，可以将视角任意放置在游戏角色的前方和中心，这种引擎的巨大便利帮助开发小组轻松地完成了许多错综复杂的人物动作，这些都是在第一人称动作游戏中无法实现的。从本质上看，《深度空间九——堕落》还是属于“肩后视角”的，但是做了改进，可以用鼠标进行俯视和仰视，并且可以拉近和推远。游戏画面非常柔和平滑，并且能根据画面需要自由缩放调节。我从没见过如此视角的第三人称游戏，甚至是那些挑剔的游戏评论者也无法挑出什么毛病来。

近年来的电脑科技和游戏制作水平的飞速发展，将以前闻所未闻、不可想象的游戏效果变成了事实。《深度空间九——堕落》的开发小组更是从动态捕捉中受到启发，运用唇部识别技术，对每位游戏角色的不同语言和发音方式制作了不同的口部动画，非但游戏人物的嘴会随着讲不同的话而发出相异的逼真动作，而且还能从这些动作中分辨出不同的口音。游戏引擎的其它部分还包括壮观的微粒子和爆炸效果，但是不会影响游戏速度。



The Collective实现了所有曾经作出的承诺，使得《深度空间九——堕落》能够在《星际迷航》系列游戏以及第三人称动作冒险游戏中脱颖而出。其实，不管游戏最终变成什么样子，单单凭着无数星迷们的狂热爱好，这个游戏没有理由会卖不出去，因为“Star

Trek”本身就是票房保证！

## 《星舰指挥官Ⅱ——帝国战争》

《星舰指挥官Ⅱ——帝国战争》（Star Trek Starfleet Command 2：Empires at War）从画面的进步就可以看出开发小组所做的努力，游戏界面显得整洁有序，战舰的细节描写是前所未有的。此外，发光点映射、动态光源、损害显示系统等都让你在紧张地控制键盘和鼠标之余，得到视觉上的享受。

新游戏中在原有的6大强权势力：星球联邦、克林贡帝国、罗姆兰帝国、高恩帝国、莱伦帝国和海杜兰帝国的基础上，又加入了两个新的集团：ISC集团和麦拉克星际联盟。麦拉克星际联盟是莱伦帝国的死敌，在他们的军事哲学中，巨型导弹是最合理、最便利的一个重要组成部分。当星球联邦渐趋没落之时，ISC集团跳出来主张靠自己来拯救银河系，当然他们自己更明白，脉冲技术的偶然发现对他们来说是极为重要的。



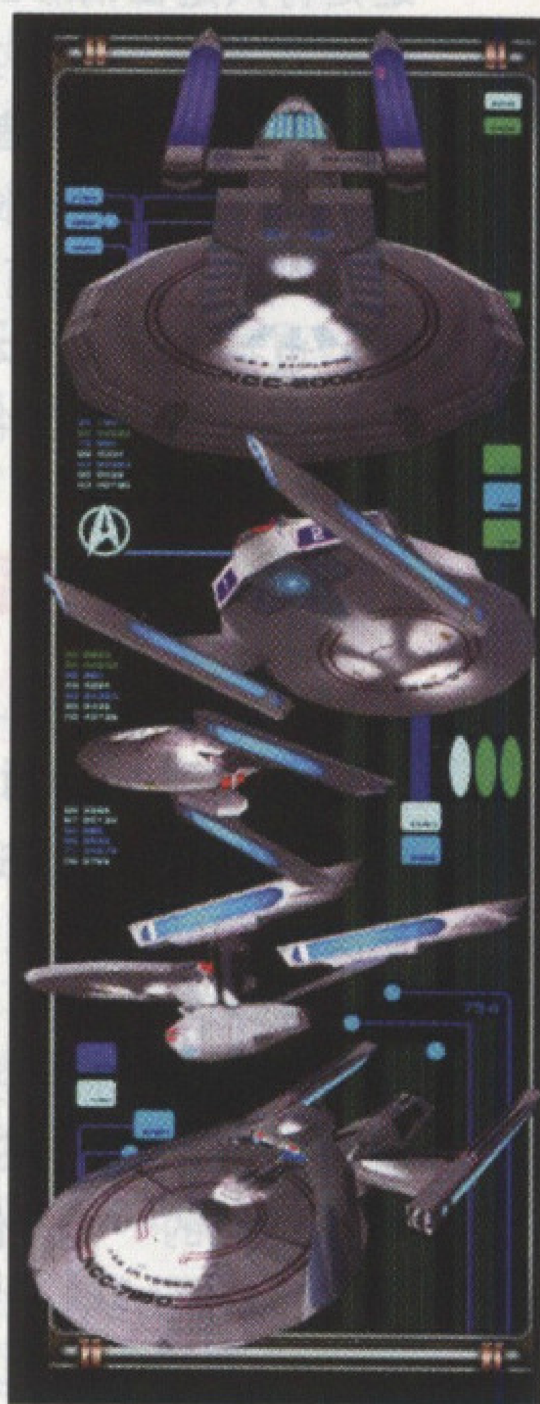

每一个玩过《星际迷航》游戏的玩家都知道，在《星际迷航》的世界中是无法用言语来表述其宏伟壮观的。使用美观的新游戏界面，可以想象你能够在大规模的战役中井然有序地控制你所有的战舰。通过新的菜单系统你可以控制编队，设定你所有战舰的武器和能量系统。你能够轻松自如地将你的舰队排列成梯队阵形或者契形阵形，将克林贡帝国或罗姆兰帝国的战舰炸个粉碎。开发小组给了玩家足够的自主权来进行能量分配，并且这种自由度将贯穿于整个《星舰指挥官Ⅱ——帝国战争》，他们力求能使玩家获得更多的选择以及对战舰的控制权。



《星舰指挥官Ⅱ——帝国战争》中出现了许多新的东西、新的武器系统，增加了前作没有的等离子攻击武器、等离子防御系统和反导弹防御系统。Inon Zur乐队为全部8大势力制作了41条CD音轨，并且邀请了盐湖城交响乐队协作演奏，同时前作中的优秀音效也得到了延续和改良。这次George Takei又回来了，他将为游戏任务的画外音和动画介绍进行配音，舰桥指挥官、船员、飞行员等角色的配音工作全部由专业演员来完成，玩家会觉得自己已经融入了游戏的角色中，除非他们喜欢关掉音箱安静地进行游戏。

游戏采用的动态光影系统能表现出恒星放射出的光芒造成行星和战舰出现阴暗面，玩家可以清晰地看到飞船缓缓地驶入行星投射出的阴影中，武器的发射和爆炸会在战舰表面上形成彩色光影；发光点映射系统会描绘发动机发出的火光以及战舰上数百个窗口射出的灯光，甚至行星上未燃烧尽的火山熔岩发出的微弱红光也能分辨得出。《星舰指挥官Ⅱ——帝国战争》支持的极限分辨率高达1600×1200，当然，没有一台高档的显示器和一块极品3D加速卡是无法享受那么高品质的游戏画面的。

Taldren公司最聪明的做法就是广泛收集网上关于其产品的讨论和意见，从中能够了解玩家的想法和喜好，然后有针对性地对后续产品进行改良，或许这就是他们能够在竞争激烈的游戏市场良好生存发展的诀窍吧。说了这么多的单人游戏模式，其实开发小组并没有忽略多人游戏。原始的纸上游戏最大的优点就是具有充分的互动性，而多人游戏模式正是体现了这种优点的回归，玩家会很容易地找回与好友共享游戏乐趣的感觉。Interplay公司提供的网络服务允许众多的玩家各自寻找对手进行战斗，不过对于国内玩家来说又只是一个可望不可及的彼岸而已。



*总结无非是对以往和未来作一番结语，但是《星际迷航》不需要，因为它所记述的“历史”也许即将发生，也许是许多年以后，然而它却正影响着无数“星际迷航”迷，甚至影响着人类世界。*

*《星际迷航》永无止境……*

◆ 游侠创作室 HAPIII

# 浅谈 游戏《银河英雄传说》三代到六代的演进、发展和展望

《银河英雄传说》自小说问世之后，深受广大青年读者的喜爱，进而发展成动画、游戏，这已经是众所周知的事情了。作为千万"银英"迷之一，也作为《银河英雄传说》系列游戏的忠实玩家，在银英Ⅳ代推出4个月之后，谨针对其系列游戏发展的一些现象发表自己的看法。由于作者视野所限，文中提及的大部分现象均来源于中国大陆境内。希望以此能够对所有关心"银英"的朋友们以及所有游戏爱好者们有所帮助和启发。

## 悄无声息

### ——《银河英雄传说Ⅲ》的推出

《银河英雄传说》小说，在其动画推出后大受好评的同时，以其故事背景制作的游戏由Bothtec公司授权开发。从其三代开始，已经具有不同于其它游戏的、本质上的特征。




《银河英雄传说Ⅲ》除了依托原著的宏大背景这一根本特性之外，在三代中首次出现的多剧情选择、阵形的调用、人物多达几十种数值设定及在实际作战中体现出的区别、多兵种合成等先进的理念，时至今日仍对"银英"系列游戏发挥着深远的影响。作为开发于上世纪90年代初期的游戏，相较附含战略战术模拟成分的同时代其它游戏而言，其独创性和耐玩度已经跻身前列。就其仅仅8MB的大小，其图像的精美程度，在当时的条件下同样极具竞争力。

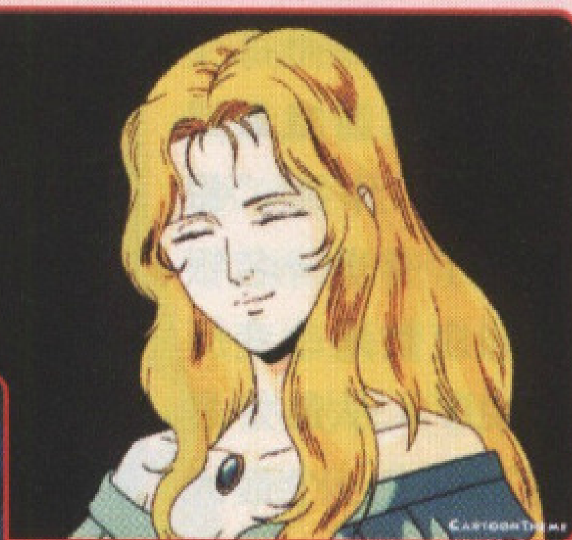
遗憾的是，那时我国的游戏文化界对于"银英"为何物几乎可说是全然不知。速食文化的侵袭也使得那个时代的游戏玩家们十分懒于去了解附含文化背景的游戏，或者说是以游戏方式表现出来的深远文化。因此，在90年代初处于文化危机中的青年一代，不可想象会接受《银河英雄传说》这样一款具有深刻内涵的游戏。加上媒体宣传基本无力度可言，《银河英雄传说Ⅲ》在那时的中国大陆，几乎是悄无声息地存在着。

一切的转机，出现在四代的诞生。

## 真正的辉煌

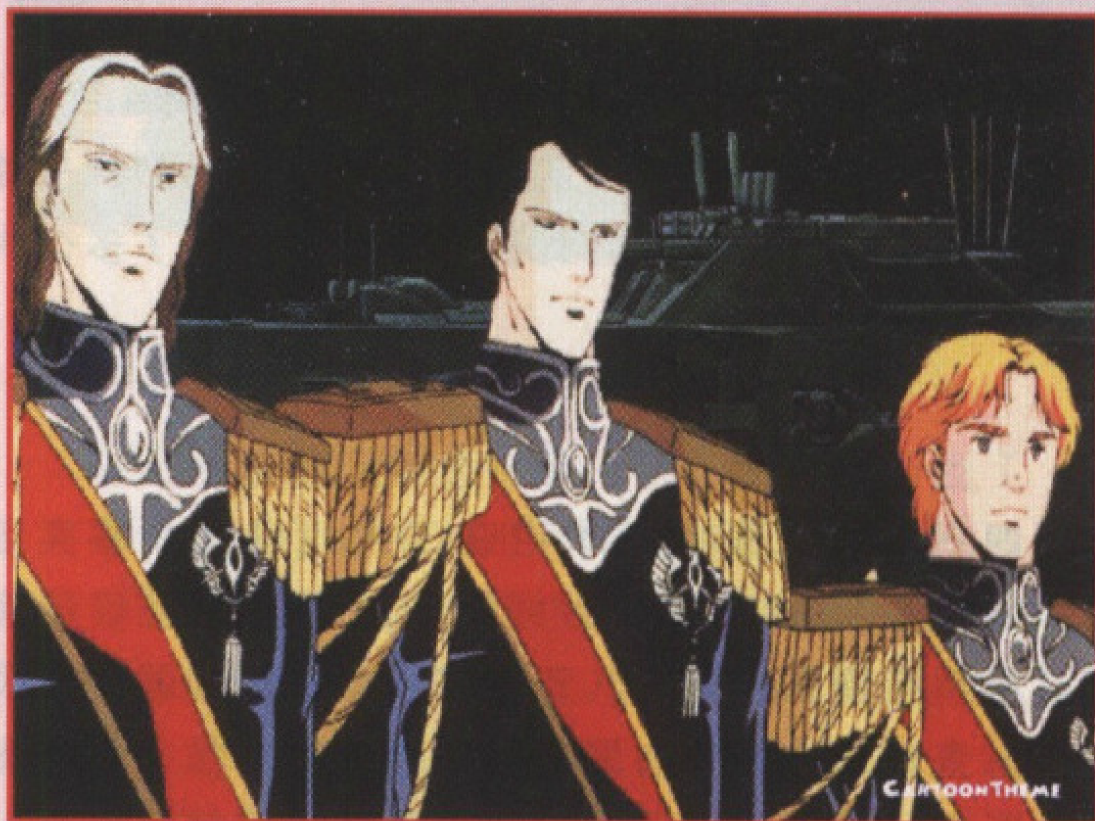
### ——《银河英雄传说Ⅳ》的诞生

"银英"系列游戏真正的辉煌，出现在其四代游戏推出之后的5年中。




在其三代推出受到"银英"迷好评之后的1994年，Bothtec公司又推出了它的力作——《银河英雄传说Ⅳ》。数年后又推出了其Windows版本。相对前作最大的不同是，四代中玩家终于能以角色扮演的形式参与游戏，并通过以阶级的提升获得更大发言权进而掌握游戏战略战术两方面的进程。就此特点而言，四代有些类似早期的日本游戏《太阁立志传》，但是游戏的内涵和图像的精美程度却远在其上。遗憾的是，在四代之后的续作中，这一最为突出的创举没有被坚持贯彻，也因此造成了其两部庞大续作在广大"银英"游戏爱好者心中的滑落，自是后话。

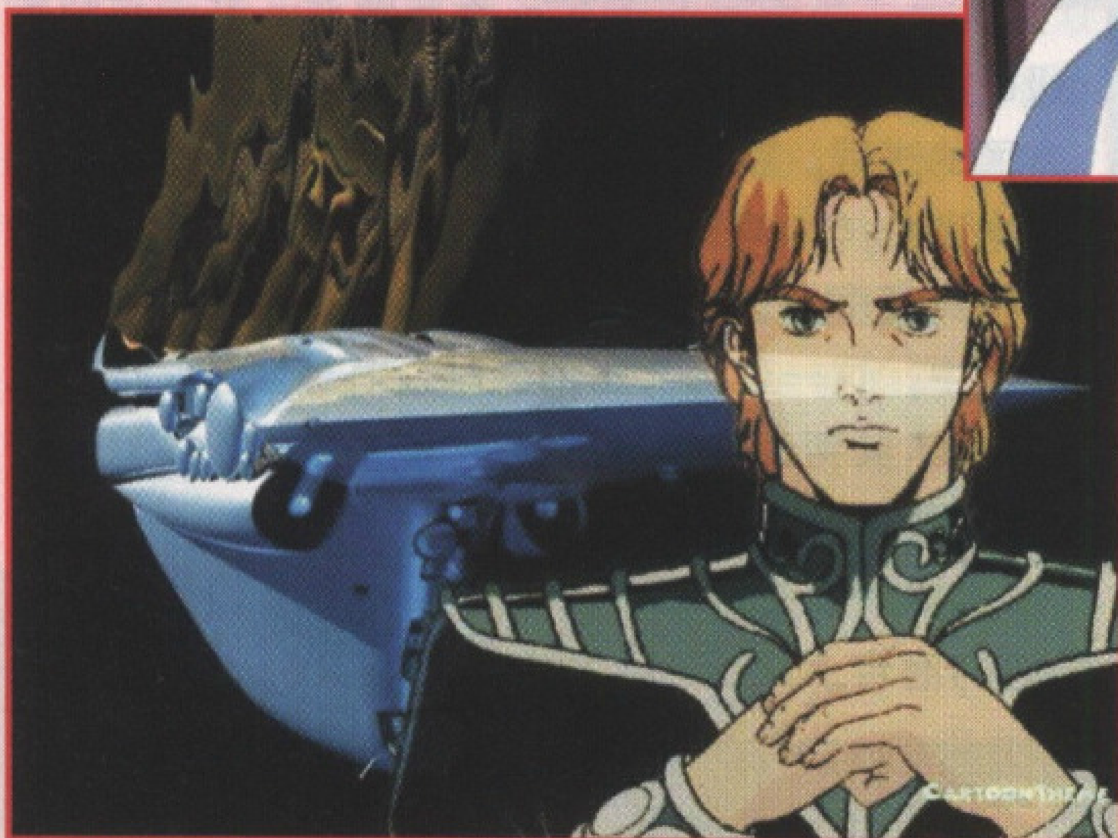
四代取消了三代中大受好评的人物小传，但是在对原著的磨合上却投入了更多的精力。应该说，《银

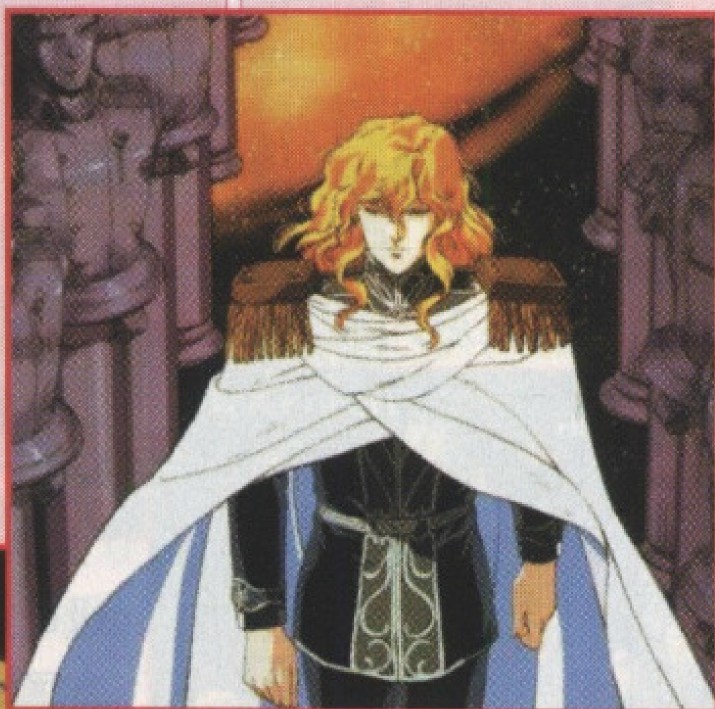


河英雄传说Ⅳ》的成功，主要原因有两点，那就是具有鲜明而正确的独创性和对于原著游戏背景的大回归。

## 战略背景和人物设定的大扩充

战略背景从第3次迪亚马特会战到巴米利恩会战，几乎贯穿大半部“银英”小说，规模极其宏大。在其19MB大小的对比下，能够实现几乎全部旗舰、舰艇、历史事件图片和星域地图的制作，特别要指出的是，其内嵌的“银英”中出现过的宏大的交响背景音乐点播功能，这在当时的游戏界不能不说是一个创举。人物和星球的数量大增，能力数值向多元化、细致化发展，使得游戏的进程更加扑朔迷离，也就更具变化和挑战性。由于人物能力值通过作战、策谋的工作锻炼可超过100（理论最高255），又加入了军事、情报和政治3项工作能力值，使得每个角色间没有重复的可能，达到玩家游戏最终目的的方法也就更加千变万化。作为“银英”的读者来说，他们心中除了有当一名银河英雄的意愿外，更为迫切的应该是改变历史的成就感。《银河英雄传说Ⅳ》从最好最全面的角度，给所有“银英”玩家一个最大





满足的机会。很多新记录的诞生以及当时热烈的战略战术研讨，足以说明当时此游戏的推出获得了多么大的拥护和成功。

## 空间战系统的完善与创新

四代的战术画面基本沿袭三代的设计。事实证明，游戏空间战斗系统历经时间的考验已经日臻完善。虽然在舰队控制中，无法实现小说和动画中出现的舰队直线后退、左右翼不对称行动等动作，但是聪明的玩家早已发现可以通过对分舰队微控加以弥补。在游戏中探索并发现未知领域，这也是四代成功的原因之一。

在实际的战斗中，由于各种舰只武器射程、威力、装甲、速度、载弹量等的区别，更主要的是舰队提督和参谋官的数值综合指数的不同，导致了战时各种作战方法的诞生，阵形的作用也因而被突显出来。总共只有4-8种分舰队的布局阵形，却因而演变出近乎无穷的变数，“AIIA”、“2D5B1T”、“3C5H”，是那个时代玩家们热血沸腾的声音！不断有玩家自称获得了“完美阵形”、“最强阵容”而引发阵阵争论，正是这种无具体限制的空间作战引擎给予玩家发挥无限创造力的最好体现。

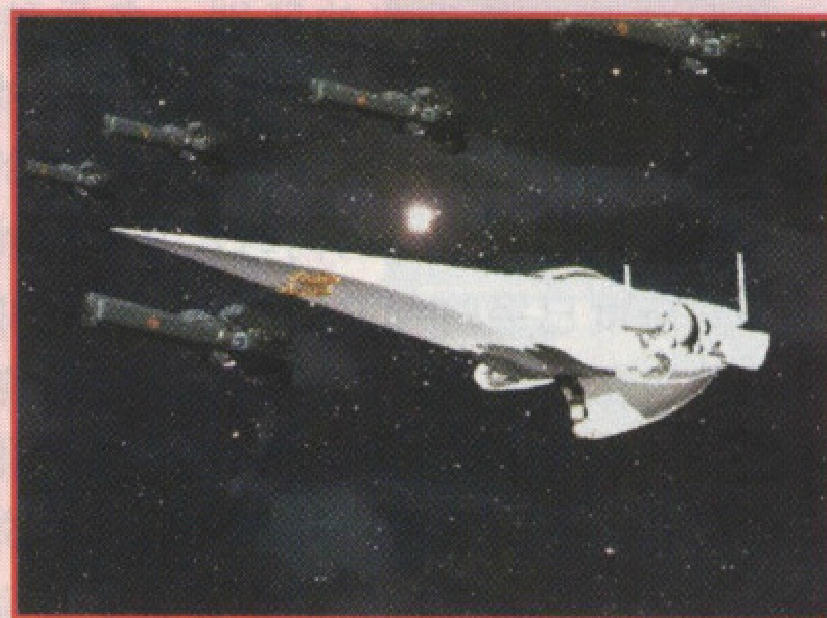
## 延续游戏生命的有力手段

### ——细节方面的超量投入

由于太多可以称作“细节”的地方“银英”迷们早已如数家珍，在此不再赘述。只想提出其中几点，供大家思考：

### “难得一见”的魅力——非常事件带来的探索精神

在“银河的历史”中，有过很多难忘的瞬间、不可思议的事件。熟读原著的玩家们最关心的莫过于在游戏中这些历史事件有没有得到体现。当得到部分肯定之后，兴奋的他们逐渐将注意力转移，例如政变后是否真的会有客座提督？在两国发生政变后，各自的叛乱军能否达成历史从未出现的会面？历史不允许假设，但是却无法阻止他们在游戏中的实践。也正因为有太多的也许，太多的可能所带来的假设，带给玩家们的是无限的想象力和随之而来的对于极限、奇迹的狂热探索。

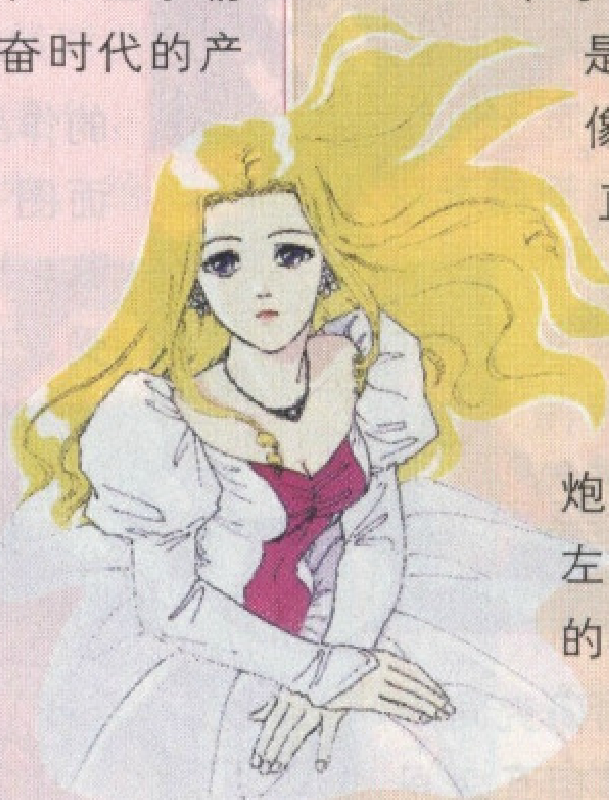


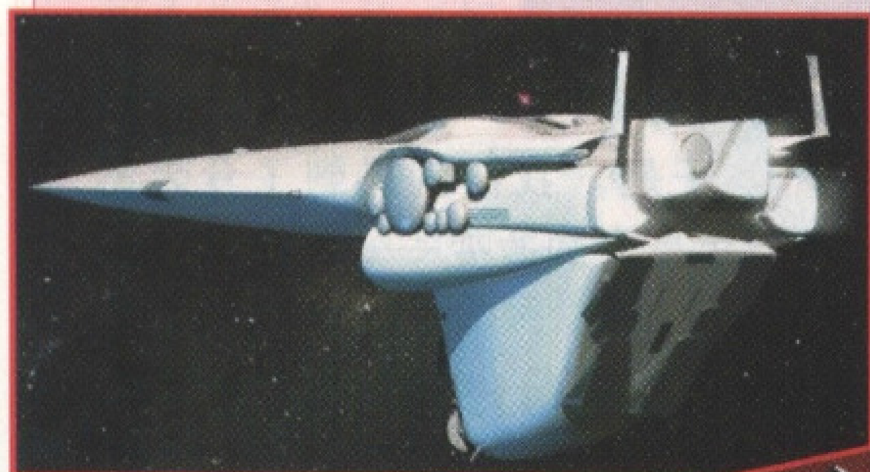
在此热潮的冲击下，很多奇迹得到了证实，更多的作战方式方法和人员、装备的匹配被发明，其中很多先锋人员已经开始用FPE2000、UltrEditor等工具来修改少量的游戏进度代码，修改人物生死、能力数

值、防卫能力等来实现他们对游戏中某些不足的反应以及对剧情的理解。随后大量涌现的少将下进度（正常玩家只可以操控少将以上阶级的人物）、双璧争霸进度、帝都费沙进度等，都是那个群情振奋时代的产物。

### 高度的评价

《银河英雄传说Ⅳ》的推出，在当时的游戏界可以说是独树一帜，不只因为它拥有深厚的文化底蕴，更是因为当时拥有如此敬业并熟知“银英”历史的制作群。《银河英雄传说Ⅳ》的游戏归类，已经不能简单地归结为通常的SLG、RPG或者两者的准模式，它实际上已经突破了传统游戏制作分类的理念，成为独树一帜的“银英类”游戏。这种游戏包含大量深厚剧情内涵，通过操控具体个人，完成无论战略方面或战术方面的细致而全面的控制。并且，没有可以称为游戏侧重点的某一部分，因为所有部分构成均联系紧密而不可分割。这一点，也许是《银河英雄传说Ⅳ》带给游戏界最大的贡献。在当今许多制作精良却昙花一现的游戏自生自灭的同时，一个DOS版的游戏直到今天仍然经久不衰，其原因的确发人深思。







作为DOS时代的产物，《银河英雄传说Ⅳ》当然也脱离不了当时条件的束缚。其中一些当时无法解决的问题，例如不能联网，甚至不能多人同时进行游戏的遗憾，始终让所有“银英”游戏玩家如鲠在喉。还有，尽管游戏的动画美工、剧情已经增加，但是相对庞大的故事背景依然偏少等，所有这一切，都使得“银英”玩家们对其迟迟未见推出的续作抱以极其热切的期望。

## 失落的花瓶

**——《银河英雄传说Ⅴ》的反思**

然而，他们等来的却是如鸡肋一般弃之可惜、食之无味的《银河英雄传说Ⅴ》。

### 华丽的美工

不可否认《银河英雄传说Ⅴ》的美工，可以说是“银英”系列游戏的顶峰。所有人物头像均以油画风格表现，给人以历史再现的直观印象。进入主选单前以浑厚的交响乐“星之大海”为背景的片头动画，那种撼人心魄的震撼力相信很多玩家至今都不会忘记。尤其是包括各种舰只行进、炮击、飞弹攻击、受损、沉没等共达40MB左右由AVI动画制作的战斗场景，还有精美的界面、壮观的星空背景，的确使很多人一上来就确信“银英Ⅴ”必然是一部经典之作。

### 套路化的剧情

但是，这种确信只维持了几分钟。“银英Ⅴ”取消了“银英Ⅳ”角色扮演的特性，甚至彻底摒弃了三到四代都颇受好评的战略成分；全部剧情采用给定双方提督、舰只数量、种类、位置的原著模式；原本分舰队的设定，也简化成了简单的阵形大体形状的变化；原本千变万化的作战方法，变成了操纵几个方块与另外几个方块对射的沙盘。剧情方面，进度的增加并没有使游戏的耐玩度获得提高，相反，千篇一律的套路化、完全重复历史故事的剧情式操纵让很多对施展战术才能报以最后希望的玩家彻底丧失了兴趣。在真正的游戏过程中，几乎不可能通过玩家的手改变游戏的任何进程，甚至选择连续剧情后，在前剧情中被击毙的提督在后面的剧情中居然能够照常出现！这种不负责任的设定让众多玩家几近愤怒。




### 繁琐且失去个性的操作

由于无法进行角色扮演，玩家们再度回到了《银河英雄传说Ⅲ》以前的那种所有舰队每回合均需要操纵一番的尴尬境地。操作中几乎没有任何当时游戏界已经很普遍的热键——这在几场类似亚姆利扎会战等大规模作战中简直就是恶梦，士气的设定也变得极为不合理，通常几轮战斗后士气就会降为0，且无法鼓舞

士气，这使得玩家们不得不在休息/临战这两种状态之间频繁转换。结果导致大数目、长时间的操作，非常容易出现个别舰队遗漏状态或者攻击方式转换选择的现象，这在关键的战斗中往往是致命的，从而又导致了频繁的S/L操作。在图标过小、敌我舰队密集的情况下，用光标辨认所需点击舰队的努力简直就是徒劳。战术的研究局限在如何集中优势兵力的，各提督的特性等相互之间的能力数值区别完全被作战舰艇的多少所掩盖。而且，这些作战舰艇原本有很多不同种类的区分也没有得到丝毫体现。几经作战后，只有“不行就钻行星”这么一条算是战术的理论被总结了出来，简直就是把设计亮点已经完全局限在战术层面上的《银河英雄传说Ⅴ》逼上了绝路。



## 耐人寻味的反思

经过开始的兴奋后，玩家们渐渐将过场的AVI关掉。每支舰队都需要具体操纵的繁重操作，使得重新制作优美背景的MIDI也因为作战时间的冗长而变得使人不胜其烦。近乎完美的美工画面，没有给《银河英雄传说Ⅴ》带来任何生命力，反而成为一种莫名的负担。当时的有识之士一致认为，“银英”游戏走重美工、轻原著的做法是行不通的。从四代到五代，美工上发生了翻天覆地的更新，但是游戏却成了一块鸡肋。《银河英雄传说Ⅴ》如果不是成为一些“银英”作品的美工素材，几乎被人遗忘得干干净净。这其中的原因，游戏制作者们不应该视而不见，但是却苦了广大的“银英”迷们，他们为此不得不开始了又一轮的等待。

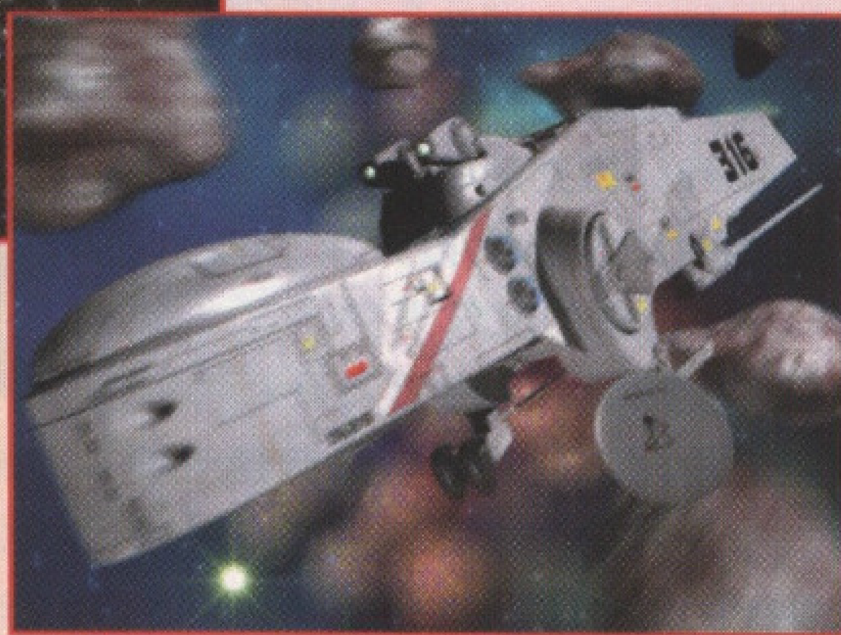
# 逆境中的探索

### ——《银河英雄传说Ⅵ》的现状

时至今日，我们终于可以看到，一个以宏大历史背景和文化底蕴为基调的游戏，一旦背离了它原有的文化和底蕴的表现形式，其最终的结果会是什么样子。《银河英雄传说Ⅵ》就是制作者在这样的一种反思中力图创新的产物。

## 引擎的重大改变

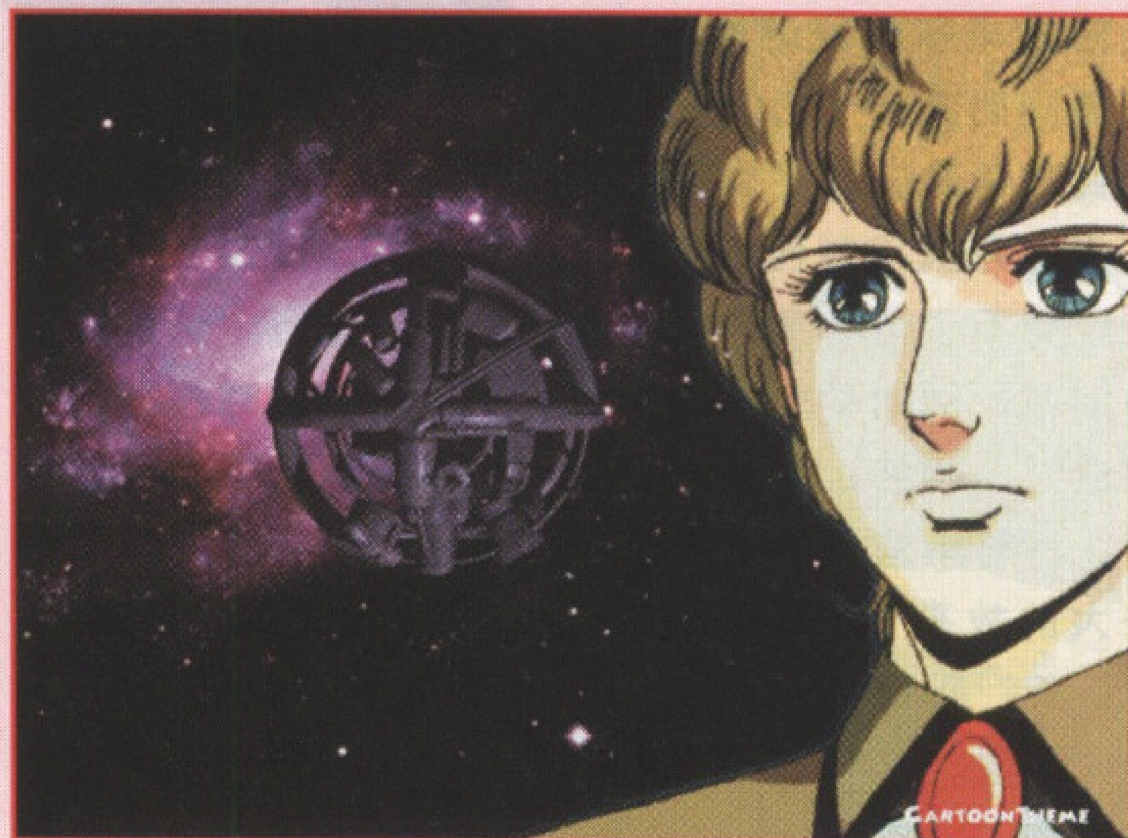
从《银河英雄传说Ⅲ》开始，“银英”游戏的作战方式似乎就已经被固定了下来，那就是平面图下单位舰队的行进、旋转的半即时作战引擎。这一引擎在三代中已经为众多游戏迷们所接受，在四代中更是被发扬光大。即便是失败之作的《银河英雄传说Ⅴ》问世后，其不尽人意的创作思路，或多或少也被基本遵循前作的战斗引擎所挽回——至少玩家们在操纵上感到很熟悉。但是到了《银河英雄传说Ⅵ》，制作组似乎感到要达成“银英”类游戏的崛起，必须动大手术。于是，我们就见到了今天的“银英”类游戏至今为止最大的改变——战棋式作战引擎！



这一改变的利弊暂且不去讨论，至少它标志着“银英”游戏创作理念的一次革命。从光盘中附赠的html说明页面的详细程度即可看出，《银河英雄传说Ⅵ》确是一部制作者于逆境中奋起的探索之作。而此局面的形成，对我们广大玩家而言，无疑是有益的。

## 全新的战棋引擎所带来的……

战棋引擎所带来的新鲜血液使“银英”中的战争充满了未知的挑战，仅此一点即可看出创作者的苦心。分舰队的出现，是以往作战方式所不可能出现的表现形式。玩家真的可以释放舰载艇，而不是象以往那样只是发出命令，看到动画，然后敌人减少那种简单表现手法。不同的舰只混编在一起不再是拖累高速舰只的蠢行，反而能因舰只的不同性能而演变出更加灵活而多变的战法。普通战舰的射程、高速战舰的速



度和火力、驱逐舰的灵活机动等，在以往的作战中因为引擎的原因而不可能实现的场景在《银河英雄传说VI》中都能得到体现。《银河英雄传说VI》中玩家甚至可以通过MODEM或者LAN进行远程连线对战！此次创新，无论今后众人的评价会产生何种变化，单就其带给玩家们重新认识“银英”舰队战术，给“银英”类游戏带来前所未有的活力这一点，就不失为一款逆境中崛起的成功之作！

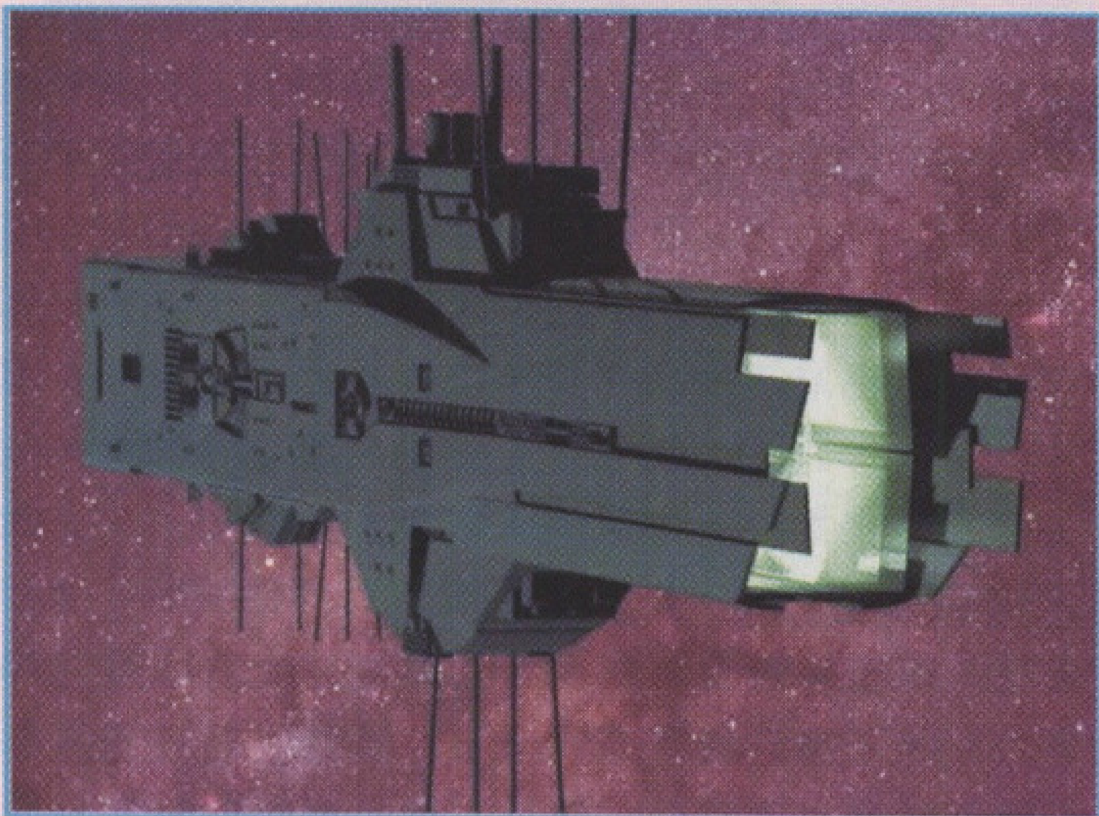



## 看似新问题的背后

新的事物，带来新的生机，当然也必然会带来新的问题。

首先，作为“战争，以人为本”的“银英”类游戏，其中过多的精美舰艇图片、动画，过于华丽的背景音乐以及过多的战术变化，使得“银河‘英雄’传说”，变成了“银河‘战舰’传说”。玩家将过多的精力投入到对舰只性能的掌握、空间感的运用、进退及武装的调整，却忽视了游戏本身之所以吸引人的真正原因。

这些看似只是《银河英雄传说VI》中出现的新问题在《银河英雄传说V》中已经有所显现。那时的作战，已经基本泯灭了英雄人物的个性，变成了战争沙盘。《银河英雄传说VI》在今天看来，究其根本只是在《银河英雄传说V》的基础上更换了作战引擎的改良版而已。同样没有战略成分，同样没有英雄数值的配系，同样只能接受给定的作战时间、空间、配属舰只和参谋，同样不会触发历史事件，同样不可能改变战局以及同样在作战后没有任何成就感，结局都完全一样。玩家的创造力再次被局限在窄小的战术范围内。很多玩家对于深负厚望的《银河英雄传说VI》的此种定制几乎是欲哭无泪，“银英”类游戏的文化底蕴和宽广的创作背景再次被游戏制作者的短视所屏蔽，唯一与《银河英雄传说V》不同的仅仅是玩家终于可以选择某一位提督来进行作战，这是自四代以来饱受好评却被五代所抹煞的设定。

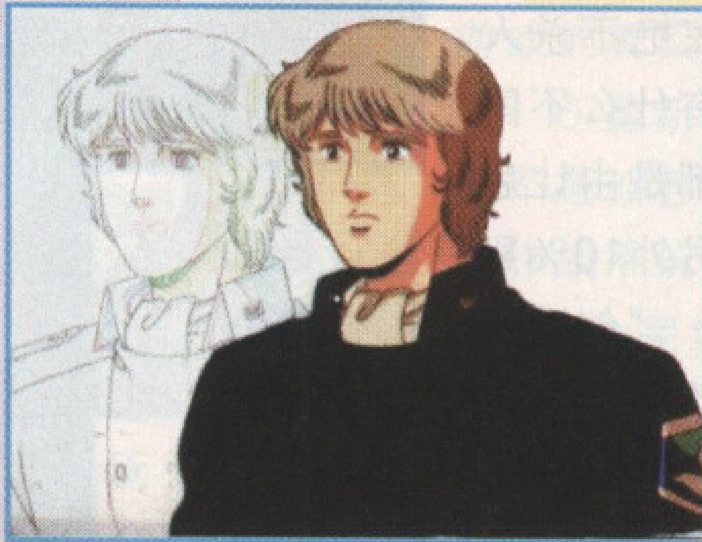


其次，是作战连线方面的问题。“银英”与《星际争霸》不同，它有着太多的人的因素和历史文化的力量，可以说，是一种思想的产物。《银河英雄传说VI》是把《银河英雄传说》系列游戏引向网络的先锋，但是它采用的已被证明不适合多人连线作战的引擎和毫无战略可言的先天不足，导致了连线作战的索然无味。战棋类引擎下的连线必然要求快速，可“银英”偏偏是一种参谋多于武力的文化。让崇尚“银英”内深远内涵的游戏迷变成《星际争霸》中那种崇尚高效生产制造死亡的无逻辑战争狂，无异于逼迫一个成年人去接受幼童最喜欢看的立体电视动作戏剧，这从道理上其实是根本行不通的。

看似新的问题，其实不过是《银河英雄传说V》中老问题的翻版。

## 我们需要何种“银英”

**——次代“银英”游戏展望**



### 什么是“银英”？

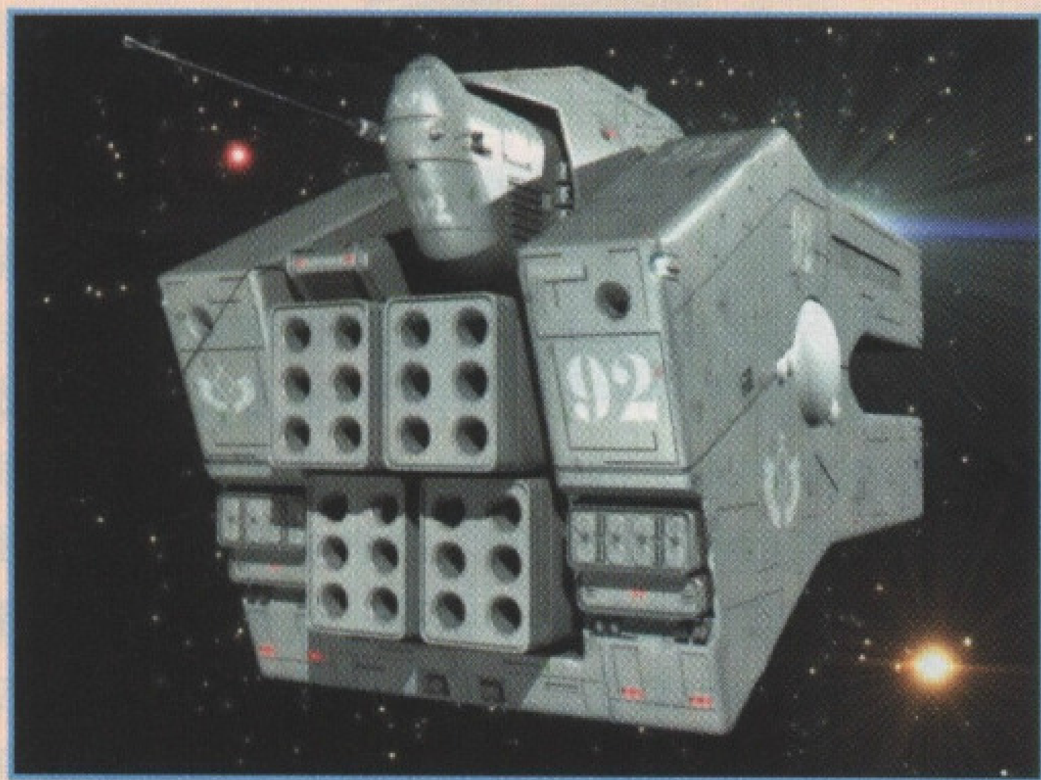
“预测未来、体验现在、回想过去，若把这三者串联起来，往往会有不寻常的惊竦伴随而至。充满喜悦的惊竦，充满恐怖的惊竦，充满愤怒的惊竦，其中最值得畏戒警惕的无异是最后一种。有许多人将之改称为‘后悔’……”（E.J. Mackenzie）



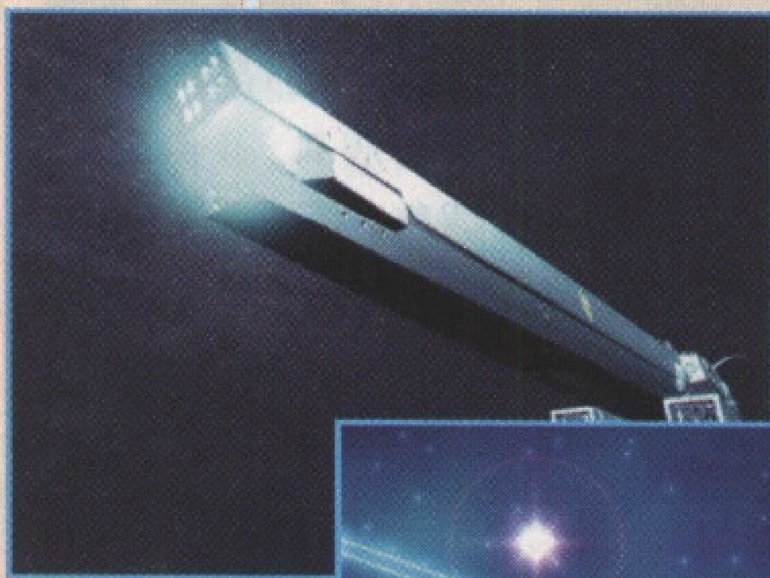
以上的这些格言，你不会在《星际争霸》的Readme.txt中找到。但是，在“银英”的小说中，你却随处可见。这里面的理由很简单：“银英”，代表一种思想；“银英”，更是一种文化。

我记得在一篇发表于“星之大海英雄论坛”中的未署名文章中曾经看到过这样一句话：“作为历史架空小说，从体裁上和历史小说一样，都要讨论到政治、军事等各方面的历史问题，从这些问题可以看出作者的历史观。而

要理解文中对这种问题的阐述，就必须要时常停顿下来思考一番，无论对作者的观点是否同意，这都对读者树立良好的历史观和世界观很有帮助。如果走马观花地一口气读下去，就难以体会到文字间的内涵，也就失去了读这部小说的趣味。”（语出http://www.seaofstar.com《银英中的历史观》作者佚名）。



这篇文章中有很多地方已经接近“银英”内涵，可惜它的主旨是分析“银英”的历史观，因此一些话并未说透。《银河英雄传说》是一部历史架空小说，更不仅仅是一部小说。贯穿整部小说字里行间的，是作者经过总结的对于生活的态度和对社会的看法。历史观只是这其中的一部分。“银英”的小说中，经常出现例如：“从道义上来说，名将和愚将是一样的，差别是愚将杀害了100万的同伴，名将则杀害了100万的敌人。而在绝不杀人的和平主义者眼中，两者是没有什么不同的。”“历史上的战争，90%都是由让后人为之惊讶的原因引起的，而另外10%则是由让当时的人为之惊讶的原因引起的。”“创造历史的究竟是英雄还是人民？”“民众所喜欢的并非自主性的思考及随之产生的责任，而是命令、服从及责任免除。”





（均引自《银河英雄传说》田中芳树）等诸如此类发人深思的讨论。这才是构成“银英”文化核心的灵魂。试想，仅仅在操纵舰队进行快速的杀戮与被杀中，有谁能体会到如此深刻的内涵呢？

只有表面的作品，即使这个表面制作得再精巧，没有内在的精神支柱，就永远不会有深入人心的那一天。一幅绘画如此，一部小说如此，一部动画如此，作为当代艺术全新构成的电脑游戏，也同样如此。另一位未署名的网友在论坛中如此说道：“我是一个铁杆动画迷，尤其喜欢科幻类动画，如《太空堡垒》、《新世纪福音战士》、《机动战士高达》等。家里的动画VCD有40几张，还有录像带。但当我看到《银河英雄传说》时，我才发现以前看的动画是多么幼稚……‘银英’对战争的反映是全面的，大到整个国家，小到一个平民，全都有所涉及。它充分反映了战争及政治的残酷和可怕。大火中战士的哀号、一将无能累死千军的悲哀、政客的阴险、宫廷的黑暗……无一不震撼人心。”（语出http://www.seaofstar.com《回复：我心目中的银河英雄——毕典菲尔特》，作者佚名）正因如此，《银河英雄传说》才向世间展示着它那夺目的光彩和无穷的生命力，这也是“银英”的最大价值所在。

“银英Ⅳ”无论从图像、音乐、剧情等方面，与后续之作根本不可同日而语。但是为何竟然到了21世纪这款DOS时代的游戏依然为人所津津乐道？其长盛不衰的本源在何处呢？在笔者看来，无非是对原著精神的融会贯通，对于“银英”核心文化的尊重。如果说得主观一些，恐怕也得有制作群对于著作的热爱以及对待艺术品的责任感吧。通过对“银英”游戏发展的历程分析过后，我们不难看出，《银河英雄传说》改版到第六代，已经走入了一个难以自拔的误区之中。其制作思路向形式主义和教条观念越走越近，与当初震撼人心的四代推出时已经大不相同。如果不进行思维上的变革，可以预言：必然要推出的“银英Ⅶ”依然不会使人振奋，而且“银英”游戏将从此失去它独有的魅力，流于庸作进而走向没落。我想，现在是制作者们侧耳倾听一下我们“银英”迷心声的时候了！



## 展望——对"银英"历史文化的回归

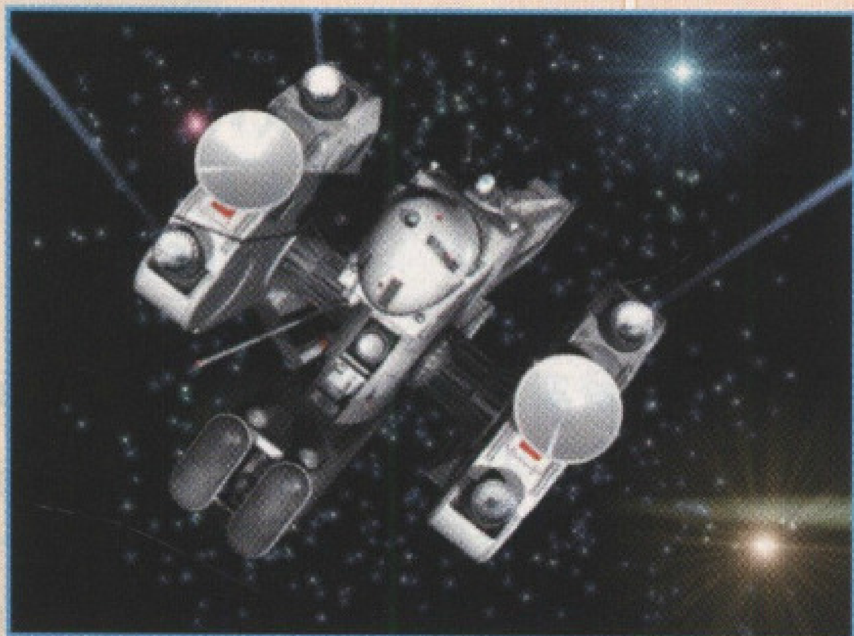


那么，什么样的"银英"游戏才是我们心目中真正的期待？我们又到底需要何种"银英"游戏？在这里我只做一家之言，希望能够代表绝大多数"银英"玩家们的心声：

最关键的一点，是针对创作思路来说的。办法只有一个：变简单的"忠实原著"而为"对'银英'历史文化的回归"。

一位网友对此有着一针见血的评述："在四代中，人物的个性很鲜明。像阮文绍的舰队占领星球时多数会用'无限制轰炸'，比可古对杨威利的态度，米达麦亚的高速战舰配备等，都体现了原著的本意。五代中虽然做得也不差，但是我认为人物的个性不是靠一些固定的台词就能够体现的。"（语出http://www.seaofstar.com《论银河英雄传说Ⅳ&Ⅴ》，作者娜可露露）。

台词的体现固然重要，但是"银英"迷之所以希望进入游戏，决不仅仅只是希望历史得到简单的再现，听到熟悉的台词，而更多的应该是以自己对著作的看法和自身对于战争的理念在游戏中得到实践的验证为第一位。没有了战略成分，可供选择的余地就大大缩小，玩家只能成为游戏制作者的玩偶，摆弄着早已设计好的几个玩具，不时翘首期待着攻略的问世和补丁的到来——这也许是其它的游戏，但这决不是"银英"！



四代的创作思路对今日的玩家来说始终有着先入为主的印象，这是事实。但是不可否认的，这也的确是"银英"类游戏最适合的定制体系。很多玩家提出的类似"恢复人物小传"、"恢复战略成分"、"认可个人操纵"等建议，其实说穿了，无非是希望游戏制作者能够避开刻板模仿的误区，而实现真正对"银英"历史文化的回归。

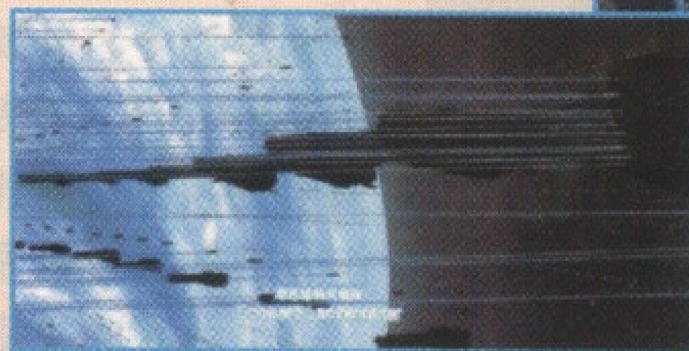


因此，我觉得如果"银英Ⅶ"要成为一部赶超以往所有前作的作品，应具备以下特点：

1.在"银英"四代的基础上将战略成分重新融入游戏，并发扬光大；

2.以更多的历史背景衍生出更多剧情，且时间能够基本贯穿"银英"小说全著；

3.给予玩家充分的施展空间，如架设新主炮等。同时设立晋升并能够自我发展的RPG因素，并相对四代作相应提高；



4.可以借鉴《三国志》系列游戏中有关新君主的设定，让玩家能够以自身投入其中——此点最容易因忠实原著而引发非议，但是细细想来，也的确不失为一种选择；

5.扩充历史事件的已有数量。银英Ⅳ中已有的两国政变、要塞跳跃这些事件能够激发玩家浓厚的对于原著的阅读兴趣，并使得游戏的真实感、融入感大大增强；

6.重新设计"银英"自己的操作引擎，而不是被各种现成的先例牵着走。银英Ⅳ中的作战系统在今天看来依然有其独到之处，Bothtec完全可以此为基础，开发出完全属于"银英"自己的作战引擎；

7.英雄人物个性的突出——我至今还记得曾经将米达麦亚的机动值练到167时，一个回合能比其他提督多走出一倍多距离，让旁边观战的朋友们目瞪口呆的情景；

8.优美的画面，简单而精美的动画，全面的历史介绍，宏大的背景音乐；

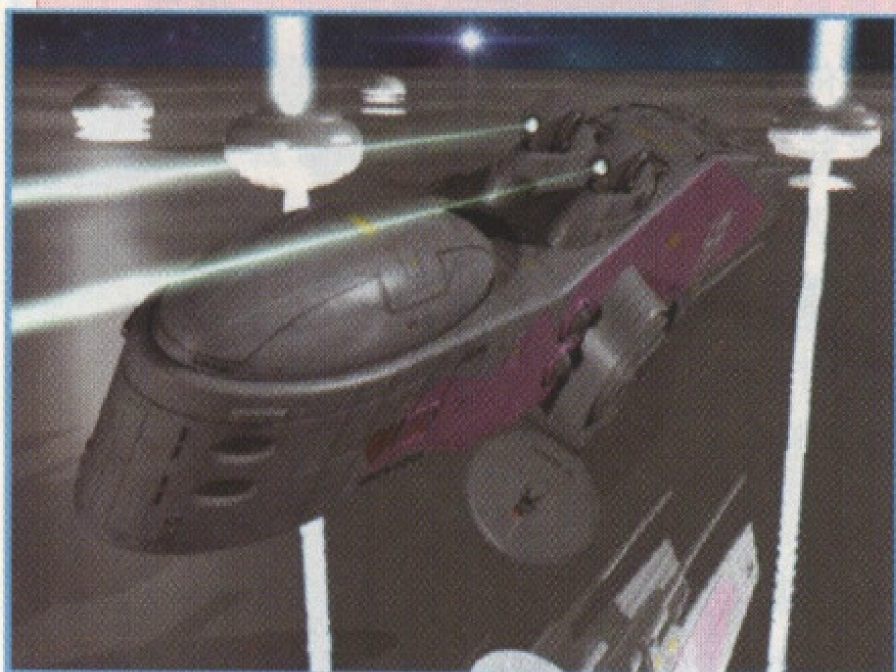
9.开放式的设计，开发剧情编辑引擎等措施以延长游戏寿命。

## 结束语

"银英"是一部经典巨著，不仅仅因为它里面有众多个性鲜明的英雄人物、波澜壮阔的战争画卷以及那些精彩动人的情节。《银河英雄传说》的字里行间，含有很多现代文化哲学教材竭尽枯燥无味的清谈尚且不可能轻易涉及的领域。例

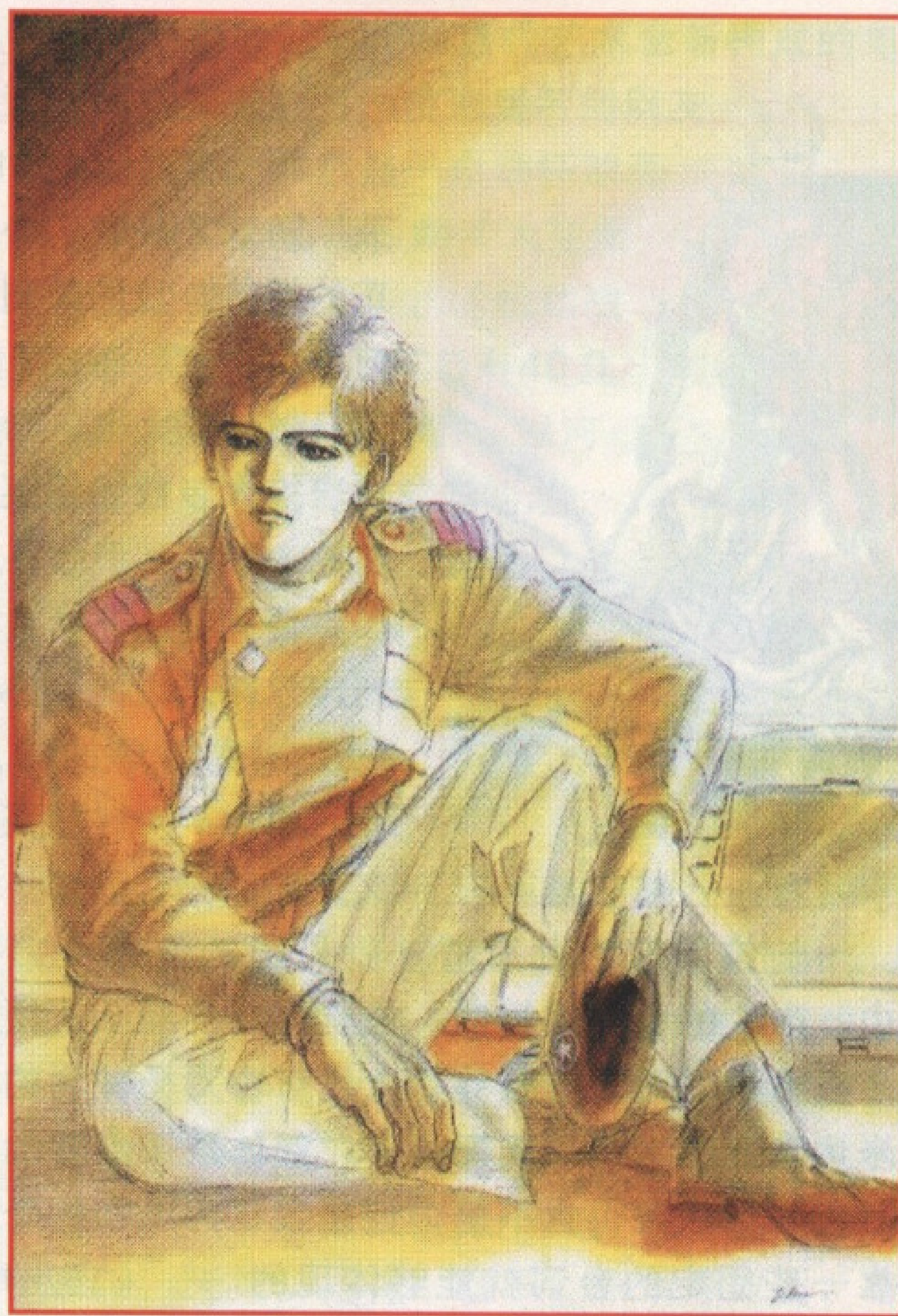


如，如何看待英雄人物？如何看待战争？如何看待社会体制的构成？如何认知人自身的价值或生活的含义？小说的作者撇开了狭隘的爱国主义和多种政体强加于世俗社会的烙印，将一部普通历史架空的文学作品，升华到了一个全新的境界。因此，“银英”不仅属于日本，也同样属于世界。所有喜爱“银英”的朋友们都应该清楚这一点：“银英”，代表我们的思想；“银英”，是一种文化。



我们应该感谢日本作家田中芳树为世界上有共同思维者所作出的贡献，他将自己的思想融入一部小说中，并使其发扬光大；我们也应该感谢东映公司的动漫同仁们，耗费10年的时间将这部巨著变成了令我们更容易接受的制作精良的长篇动画；作为“银英”玩家的一员，我觉得更应该感谢Bothtec公司这些年来对“银英”游戏持之以恒的探索和追求。我本人就是先接触了游戏“银英Ⅳ”，后来受到感染才看的小说，可见游戏的力量。因此，我们就更加希望“银英”和它所改编的游戏有更加美好的明天。让更多的人们了解我们，了解“银英”，让我们的思想穿过永恒夜空的阻隔，在浩瀚的星海中结伴翱翔。





请允许我引用我的一位叫魔非的朋友所作文章中的一段话来结束本文：



青春是永不停息的河流
而我们正在畅饮青春
星海是所有梦想的源头
故我们正在仰望星海

当一个人拥有了勇气和毅力
就会走向他所希望去的地方
当我们的星海拥有了你参与创造的辉煌
你就会知道自己在星海的价值

骤起的钟声来自远方
好似——我们脚下延伸无尽的小径
又好似一个声音在你耳畔轻语——出发吧！

在繁星跟前 我们默默祈祷着
任微风驮着愿望 赶来亲吻我们的额头
谁能抗拒这样的一种召唤
告诉我未来是无垠的宇宙
那是一曲群星谱写的诗歌
让我们向着星星升起的方向 默默地朝前走
无论漫长与悠久 永不回头
我们的征途——是星之大海！

★北京 埃里希·哈特曼
★图片搜集整理：风魔中将

**导言**

1.Pipboy里面的地图上划了圈的都是重要地点，绿色圈代表出发地点，红色圈代表必须前往的目标，点击还会出现具体说明，要随时注意察看地图。

2.地图上的Bos Bunker XXX是钢铁兄弟会的大本营，在这里可以进行补充装备、招募新人等活动。每完成一次任务都要返回大本营找将军接受新任务才能出发。

3.游戏中要学会灵活地在即时和回合两种模式之间切换（选右下角的End Cmbt），战斗时用回合制，平常用即时模式，可以大大节省时间。

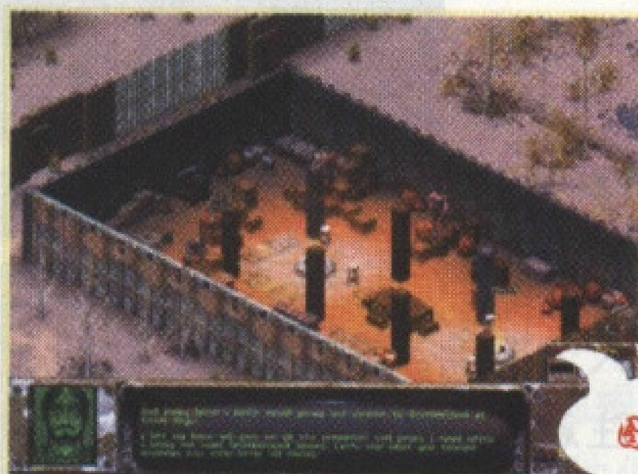



## 第一关 Brahmin Wood

主角是加入钢铁兄弟会的一名新兵，这天兄弟会的首领Barnaky将军下达了一个任务，在前几日匪帮入侵了资源丰富的土著村庄Brahmin Wood，将军让主角和两名同伴前去那里帮村民们驱逐匪帮。


图1-1

游戏开始后我方三人位于地图下方的废墟中，和村中长老谈话了解情况后过桥向上方出发。在村子左边可以和村中的祭师会合（图1-1），完成本关的第一个任务。接着从上方的一个房间内杀到地图右边，最后来到正中间的屋子里，敌人头目就在这里面（图1-2），杀死他后完成本关任务。最后按照约定，Brahmin Wood村庄同意让一些青壮村民加入钢铁兄弟会效力。


图1-2

## 第二关 Freeport


图2-1

回到基地内，将军告诉主角，在上次行动成功后不久，匪帮又成功地发动袭击并绑架了Brahmin Wood的长老，将他关押在废弃的小镇Freeport。这次的任务就是要前往那里将长老营救出来，所幸的是我们有一个线人已经掌握了长老被关押的位置，我们到达Freeport后需要先与他会合以便行动。

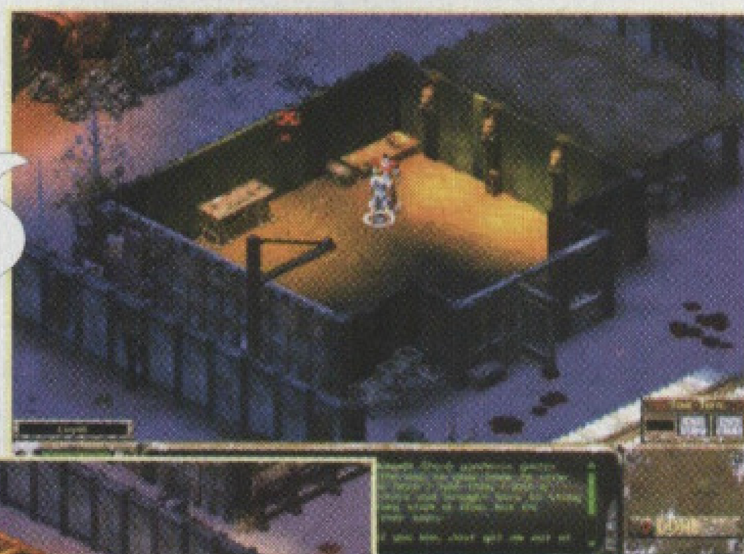


来到Freeport后先在右边（图2-1）和身穿红衣的线人接头，在干掉沿途敌人后向中间的帐篷区域进发，在中间右边的一个帐篷内找到了长老（图2-2），不过还要帮助长老顺利逃离这里。出来后保护长老将一路上的敌人干掉，等长老脱离后就可以达成过关条件。注意在关押长老的帐篷上方还有一个女人被匪帮关在一个房间内，可以找钥匙将其释放出来（会影响过关后将军的评价），也可以不管她。


图2-2

## 第三关 Rock Falls

有报告传到基地内，据说匪帮的几位首领正在一个营地（Rock Falls）内举行秘密集会，将军下令必须趁此机会将敌人首领全部剿除。另外科学家Diesoon和一种新型的科技装置落在了敌人手中，此行要将他们全部平安带回钢铁兄弟会大本营。


图3-1

来到Rock Falls，先从右上方的缺口进入敌人营地，注意不要踩中地雷。在左边的一个房间内救出Diesoon（图3-1），并在中间的一个屋子里杀死敌人第一个首领。接着在（图3-2）的位置杀死一个女性首领，在她身上得到一把钥匙。来到左上方高墙外，这里的铁门打不开，不过门外有一个小房间可以用刚才得到的钥匙打开（图3-3），进去后启动开关打开大门，将里面第三个头领杀死。护送Diesoon离开后就可以带着缴获的机器手臂从下方回营地了。回到基地内，将军宣布搬家，于是离开基地前往大地图上的新基地Bos Bunker Bate，将军发布了两个新任务，先选择前往Macomb吧。


图3-2


图3-3

## 第四关 Macomb

在Macomb，一支钢铁兄弟会的部队押送着补给车陷入了困境，目前只有一名战士在那里死守了，我们必须前往那里支援他，并将补给车押送出城。注意，由于补给车中装满了食物、药品和武器，这对Macomb城里饥寒交迫的贫民来说充满了诱惑，说不准他们会做出什么冲动的行为来，使得这次的行动大大增加了难度。



来到Macomb后接手了Hummer装甲补给车，必须开着它到达地图左下方。一开始的位置在右上方，沿着左边的马路行驶，路上会有铁门拦路，下车（按住Ctrl键上下车）潜入到铁门内上方的大屋内找到开关开启铁门（图4-1，后面拦路的铁门都用这种开关来开启）。往下走，第二道铁门的开关在一间小屋内，小屋是锁上的，钥匙在（图4-2）所示屋顶的箱子里，找到梯子爬上去拿即可。继续前进，在地图中部（图4-3）位置可找到一副眼镜，这是图书馆内一个家伙需要的。最后来到地图左下方，将路障破坏掉即可通过。

本关要注意的是会有大量饥民会来袭击，如果在迫不得已的情况下只好将他们打死。另外马路上的地雷要拆除了才能让车通过，否则炸坏了轮胎就寸步难行了。


图4-1


图4-2


图4-3

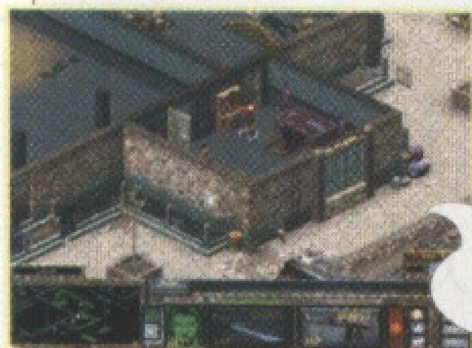
## 第五关 Preoria

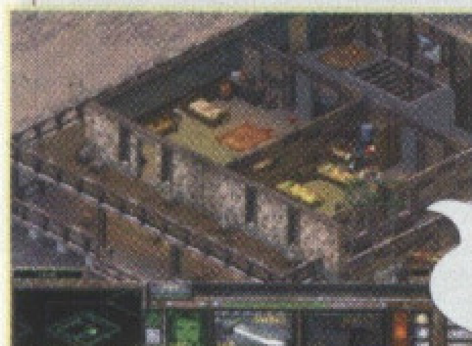
钢铁兄弟会拥有一些高级的武器装备，但这些武器需要核聚变电池（Fusion Batteries）才能正常使用，目前的兄弟会还不能自行生产这种电池，所以将军大人下令主角前往土著村庄Preoria取得至少三枚电池。据说那里的土著有很狂热的宗教情绪，并执著的守护着电池，不过为了将来的势力扩张，将军嘱咐最好不要与他们发生冲突。

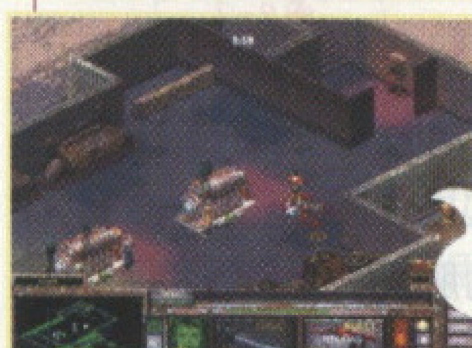

图5-1

来到Preoria，这个土著村庄建立在一座战前的核聚变电池仓库上，村子里的居民还算友好，可以和他们做一些交易。从（图5-1）的位置来到地下仓库，这里面到处都是一些异变得十分巨大的丑陋虫子，而三枚电池分别放在三个紫色的柜子里，先在一个上锁的房间内取得第一枚，然后下到仓库深处，这里的炮台威力强大，最好不要在炮台前面多停留。另外在下方有开关可以关掉炮台的电源，但地面上就会有炮台开启伤害村民，怎样选择就看玩家自己了。仓库中间还有一只非常硕大的虫子。最后在取得剩下两枚电池后，返回村子上面即可过关。

## 第六关 Quincy


图6-1


图6-2


图6-3

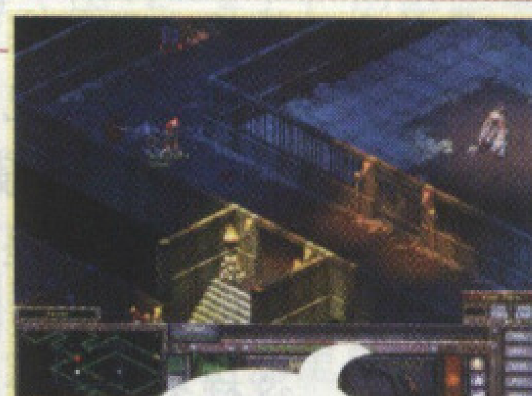
钢铁兄弟会接到了Quincy镇的加盟申请，实际上这个镇正在被野蛮的Beastlord部落所袭击。Beastlord族是与恶心的虫子为伍的种族，奇怪的是他们还可以控制死亡爪这种怪物，镇长和一批平民也落入这些蛮族的手中成为人质。Quincy镇此刻的求援更应该被看作是一种寻求庇护的行动。不过对于兄弟会来说，保护新盟友也是理所当然的事，Barnaky将军派主角前往Quincy镇解救镇长。另外，Quincy镇也是僵尸族的根据地，这些僵尸本性温和，兄弟会长老的意思是尽量不要伤害他们，可能的话还要与其成为盟友。当然，怎么做还是取决于玩家在行动中的选择。

到达Quincy镇后处在下角，一路来到地图中部，在（图6-1）的大屋子一楼里先救出镇长的女儿，镇长被关押在（图6-2）的小楼房二楼里，救出她后可以到隔壁的房间去杀掉卫兵，取得楼顶上机关房的钥匙并上去关闭机关。在地图右边的房屋里还有大量人质，这个房屋里安放了炸弹，一进去和敌人交战炸弹就开始倒计时（图6-3）。炸弹遥控器就在下面一个女性敌人身上，在她引爆前先杀死她可阻止倒计时开始，或在时间内解除发电机边上的那几个炸药也可以。胜利后如果僵尸族加入，就可以在基地的伙伴招募处招募僵尸助战。

## 第七关 Mardin


图7-1


图7-2


图7-3

据情报显示，Beastlord族的根据地就在Mardin地区的一个公墓园下面，由于这帮家伙对兄弟会的计划造成了很大阻碍，上头交待务必将他们斩草除根。另外，搞清楚他们为什么能控制死亡鬼爪，这也是一个很重要的任务。

来到Mardin地区，一直向上杀到（图7-1）所示的地道入口处，下去就是敌人的老巢了。这下面地形狭窄，要做好打遭遇战的准备。继续往下走，最后在（图7-2）的位置见到了Beastlord族的头领，杀死他后从右边的梯子上去，在这里见到了被囚禁起来的死亡爪元首。将囚笼边的守卫杀死并取得钥匙（图7-3），打开囚笼救出元首，就可以回去复命了。最后死亡爪元首是否加入兄弟会效力将影响将军对任务完成的评价。很明显将军大人不太喜欢这些丑陋的家伙，但如果让他们加入的话，我们在伙伴招募处就又可以得到一种新兵了。

## 第八关 St.Louis

回到基地后得知又更换了新的总部Bos Bunker Gamm，立即前往那里，却没有看见Barnaky将军，而是新来的Dekker将军在发布命令。原来昨天兄弟会的小分队在St.Louis地区遭遇了大队武装精良的超级变异人，Barnaky将军立即带领八支精锐部队前往营救，可惜仍然失败了。Dekker将军要求主角立即前往St.Louis接应，并将幸存下来的同伴平安带回来。

在到达St.Louis地区后，主角得到一辆运兵车。一开始出现在地图最下角，开着车沿右边的路往上出发，贴着上方的那座桥上有路障和地雷，可以用手雷炸掉路障，再拆除地雷。往前很快找到了一些被杀害的战士尸体，再往上一点就在一个战壕内见到了幸存的四个战士。但是他们都受了伤，如果队伍里有医生的话可以给他们疗伤，没有医生的话也可把医药包一类的物品拿出来放在手上，再对他们使用。当四个战士都复原后会自动上车，然后返回出发点边上的绿色区域就可以过关。



本关的敌人块头大，而且很多是使用火箭炮和手雷这类重火力武器的，所以要尽量速战速决。另外，如果不乘车，先去左边角落的区域，在桥边会遇到一个临死的队员，他会传达Barnaky将军已经被超级变异人俘虏的消息。注意桥边的地雷特别多，要小心通过。

## 第九关 Jefferson

最近兄弟会的情报人员频频被超级变异人杀死，看来敌人很熟悉我们的行动计划。情报人员唯一反馈回来的信息是在Jefferson城里有一座变异人的军事基地，为了不再受制于人，Dekker将军下令立即前往Jefferson城。那里有四个发电机在给超级变异人的兵工厂供应电力，只要将这四座发电机摧毁，就可以迫使这些家伙向他们的主基地撤退。



图9-1



图9-2

本关任务很简单，四部发电机的位置在Pipboy的地图里都用有数字的圆圈表示出来了，先把地图中间的1、2号发电机破坏掉，用一般的枪械攻击即可，接着来到上方中间位置破坏掉第三部。第四部发电机放在最上面的一座大房子的二楼，这座大房子就是兵工厂了。在前三部发电机都破坏成功后，在兵工厂门口可以见到一个丑陋的变异人头目（图9-1），打死他后从左边门进去，这里面是一个培养变异人的实验室，由一个不会战斗的变异人科学家负责。可以看见一些恶心的胚胎正在蠕动着，可选择将它们全部打死，也可以不管，这关系到后面将军的评价和变异人是否加入兄弟会。在实验室上面（图9-2）的桌子上找到一把钥匙，来到二楼打坏发电机就完成了任务。

## 第十关 Kansas City



图10-1 图10-2

兄弟会的情报人员侦察到逃亡的变异人前往Kansas城去了，看来那里是他们的重要基地，这和兄弟会上层的推断相符合。不过眼下还无法对他们展开攻击，因为据线报，一大队超级变异人正在攻击Gravestone镇，这个镇子是僵尸族的地盘，而且那里曾经是一个核武器研究基地。毫无疑问，在Gravestone镇僵尸们守护着一颗原子弹，这样恐怖的武器当然不能落到变异人手中。正好原子弹的技术也是目前兄弟会所急需掌握的，将军大人下令必须保护Gravestone镇不被超级变异人攻陷，而且要尽量保证僵尸们的安全，以换回他们的核武器技术。

这一关将是恶战的一关，超级变异人会从教堂的上、左、下三个方向进攻，其中以下方的兵力最为强大（图10-1）。最好是利用教堂的掩体和僵尸们合力将来犯的变异人一一歼灭。当然，你要是对自己的武力有足够的自信，也可以主动出击，将敌人们全歼于野外。保住教堂的安全后，进入教堂内和僵尸主教交谈（原子弹旁边），然后受命去杀死变异人指挥官。从教堂下边的门出去，在地图下方中央的一个屋子里杀掉指挥官（图10-2），再回去和僵尸主教交谈，就可以从上方的绿色区域过关了。

## 第十一关 Osceolla

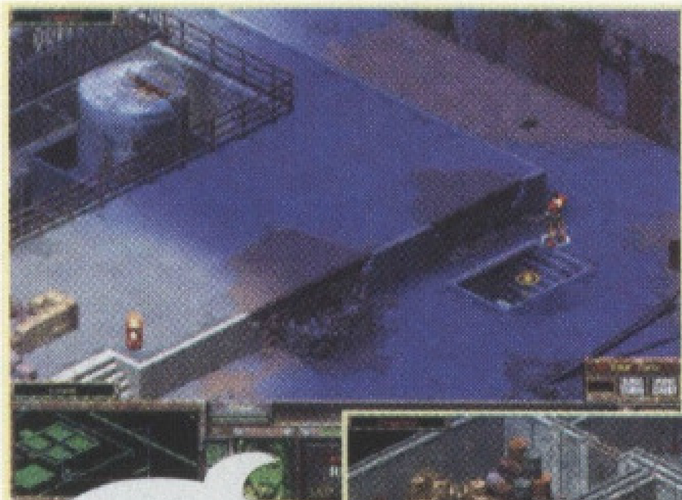


图11-1

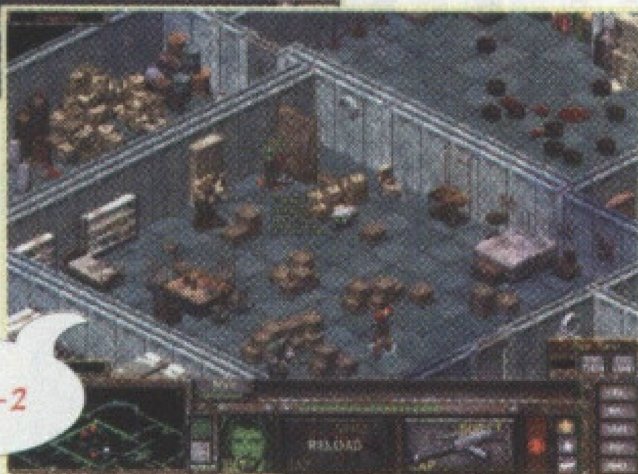


图11-2

回到基地后，兄弟会继续向西扩张，并开辟了新基地Bos Bunker Delta。在新基地内，将军大人公布了一个惊人的消息，原来超级变异人的首领就是原来钢铁兄弟会杰出的战士Latham，在一次行动中大家都以为他战死了，没想到他以Gammorin的身份活了下来，并开始实现自己的野心，而失踪的Barnaky将军极有可能落在他手里。Dekker将军下令前往Osceolla地区刺杀Gammorin，并将Barnaky将军找回来。

这是很简单的一关，一开始在最下角出现，一路向上杀去，找到两个往下的入口，任选一个下到第二层（图11-1），在中央的房间里就可以见到Gammorin，杀死他后这关的任务就完成了（图11-2），遗憾的是仍然没有找到Barnaky将军。

## 第十二关 Junction City



图12-1

由于Junction城在一场和机器人的战斗中取胜，他们对兄弟会的态度开始变得有些傲慢，因为他们竟然拒绝和兄弟会结成联盟。不过比起他们的不合作来，长老们更关心的是他们为什么能在重武器缺乏的情况下战胜机器人。因此新的任务是前往Junction城收集机器人的零部件，了解和机器人战斗的原理。另外据说在Junction城内有个精通机械的技师，顺便争取将她说服加入兄弟会的麾下。

前往Junction城，一开始处于下方的城门外，进入城中后有个叫Chuck的家伙在兜售假的机器人部件，千万不要在他那里买。在The Pit商店老板处可以买到Robot Actuator，在Juan's Emporium商店的老板手中还可以买到Robot Arm。接下来到上方的Town Hall找到市长Levis，他会委托去城外帮助剿灭Reaver族的敌人。

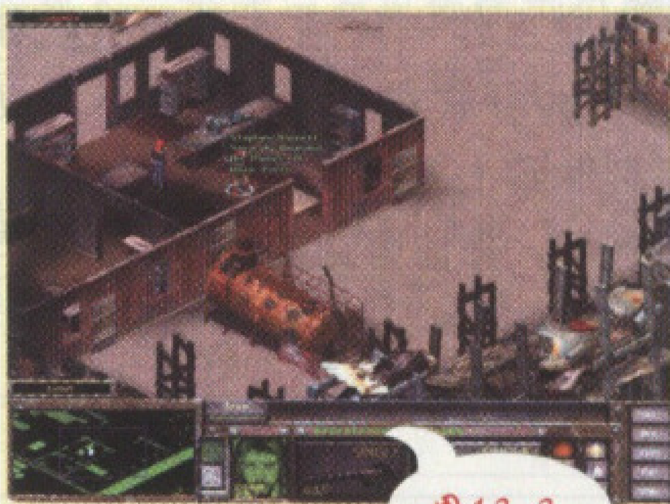


图12-2

从上方的城门出去，Reaver族人还真不少，而且杀死他们后会得到一些很不错的武器，不可以错过。在最上角敌人基地楼外面的尸体上找到一把钥匙（图12-1），进入小楼把敌人都杀光，桌子上有第三个机器人零件。回到城里跟市长交差，得到最后一个零件，四个零件就都收集齐了。出城前不要忘了在城内下方的屋子里去找那个红头发的女机械师Casey（图12-2），用医生或者急救箱治好她父亲的病，她就会加入兄弟会效力。

## 第十三关 Great Bend



图13-1

这次的任务是前往Great Bend的机器人根据地，并将那里的机器人一网打尽。根据长老们的推测，那里已经变成了一个机器人的制造工厂，所以务必将机器人们一个不留的全部消灭，以免它们春风吹又生。

Great Bend的地形分为左右两部分，中间有一道深沟隔开。一开始的位置处在左边下方，前面不远处的路被铁门封住了，只要去左边的房间里找到机关开启即可通过（图13-1）。接下来先从下至上将左边的所有机器人杀光，然后从最上方的桥梁来到右边区域，再从上至下的杀下来，将敌人全歼后从右边下方过关。注意本关的敌人耐力很强，作战时要灵活利用地形，最好不要使用近身战。

## 第十四关 Coldwater

钢铁兄弟会的盟友——Quincy城的内部发生了可耻的叛变事件，一伙不法之徒袭击了军火库，并潜逃到了Coldwater镇。问题的严重性在于这帮家伙偷走了几件能量铠甲（Power Amaor），这种高技术含量的装备决不能流失到强盗手中，将军下令前往Coldwater将这帮叛徒一网打尽。另外，负责军备的将军Auditor会在那里接应，将三件能量铠甲取回来之后交给他就可以了。


图14-1

来到Coldwater城，这里的地形十分古怪，像梯田一样层层往上。先与门口的Auditor将军接头，然后一层层地杀上去。在第三层敌人尸体上可以得到第一件能量铠甲，剩下的两件在第四层敌人身上，其中一件要杀死（图14-1）房间内敌人头目才能得到。

## 第十五关 Newton

Reaver族派来一个使者团，说一支机器人大部队进攻了他们在Newton城的营地，令Reaver族的战士大量伤亡，在迫不得已的情况下他们来向兄弟会求助。当然，帮助也是有代价的，Reaver族的代表许诺将他们开发出的一种新式电磁波武器作为交换。于是兄弟会的领袖们答应派人前往Newton去营救他们的四位高级官员，并将新式电磁波武器的原型带回来。


图15-1


图15-2

注意察看Pipboy里的地图，要营救的四个人的位置都用带数字的圆圈在地图上标了出来。本关有坦克可以使用，先用工具箱（Tool Kit）修理一下就可以乘坐，不过事先没有准备坦克炮弹的话，就只能把它当作一件活动盔甲了。在找到一个Reaver族官员后他会加入队伍，然后护送他到上方的脱离点（图15-1），再去找下一个官员。在下方的那位叫Toblas Peste的官员加入后，把他旁边的箱子打开就可以取得电磁武器（图15-2）。本关要注意防备突然破土而出的机器蜘蛛，它们动作极快，很不好对付。

## 第十六关 Canyon City

根据这段时间掌握的情报来看，在机器人部队后面有一台名为Calculator的超级计算机在指挥着，长老们下令去Canyon城的机器人维修站破坏六座能源发电机（Power Node），顺便在那里收集一些关于Calculator的情报。


图16-1

到达Canyon城，六座发电机的位置已经在地图上圈出来了。本关敌人不多，战斗起来并不困难，但在出发前一定要带足五名同伴，因为这六座发电机会自动修复，只要还剩下一台没有毁坏，其余被破坏的就能在很短时间内修复好。所以只有在每一台面前都站上一名战士，等六台前面都有人了，大家再一起开火把发电机彻底毁灭。在进入最下角2号发电机的房间时有两道门拦路，只要把（图16-1）位置上的开关打开两次就能进入。



## 第十七关 Beuna Vista


图17-1


图17-2

Beuna Vista城有一座机器人修建的核反应堆，很显然这是一个大量生产战斗机器人的基地，这次的任务就是前往那里破坏核反应堆和核动力发电机，并尽可能多的摧毁掉机器人。

来到Beuna Vista城后发现在这里由于电磁干扰的原因无法看见下方地区的缩略图，这就只能靠pipboy大地图的提示来摸索前进了。在进入敌人基地大门前有几道激光栅栏挡路，先到地图下角找到电脑终端开启外面的两道栅栏（图17-1），里面的那道需要打死一只大机器怪兽方能打开。进入后来到大门前，这里的电脑终端需要使用科学技能来开启（选择屏幕右下角SKL里的Use Science Skill），打开大门进入基地内，这时屏幕左下角的缩略图可以看了。在基地内找到一个Power Plant和三座Power Node（图17-2），摧毁后任务完成。当然，在条件允许的情况下别忘了多杀一些机器人，这影响到过关后将军的评价。

## 第十八关 Scott City


图18-1

有情报显示机器人俘虏了一个名叫Kerr的旅行商人，他经常穿梭于兄弟会基地做生意，并对兄弟会的位置及人员分布情况非常了解。虽然这在以前给兄弟会带来很多好处，但他现在落在了敌人手中，就是一件非常危险的事情，基地的情况很有可能就此暴露在敌人面前。将军要求立刻前往Scott市营救Kerr，如果不能成功的话只好杀死他。

本关有很多大块头的敌人，而且缩略图仍然看不见。一路往上杀到最上方一个路边小电话亭处，关押Kerr的地方就在电话亭右边房子三楼一个小房间中（图18-1），打死守门的敌人，进去后看见被酷刑折磨得奄奄一息的Kerr，很显然他已经无法再行动，在他的要求下不得已只好开枪打死他，提前结束了他的痛苦。

任务完成后得知Barnaky将军的尸体已经被找到，但奇怪的是他头中的大脑竟不翼而飞，据兄弟会的研究人员推测这是机器人们获取信息的方式，看来后面还有更大的麻烦在等着我们。

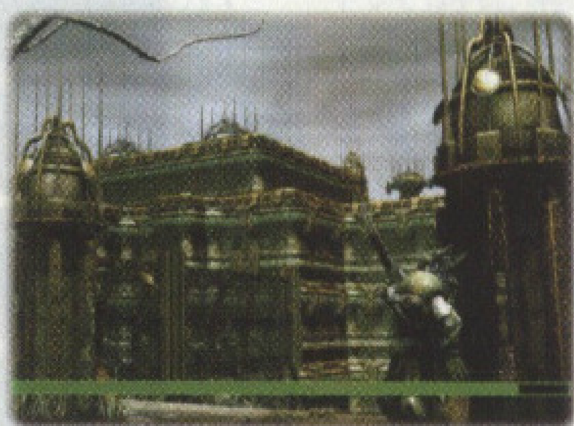
## 第十九关 Cheyenne Mountain


图19-1


图19-2

现在即将开始发动对机器人的总攻，从这一关开始将不会返回基地补给了，所以一定要多多储存药品武器。将军下令前往零号核子避难所，但那里坚固的大门紧闭着，所以第一个任务是运送一颗核弹头去炸开避难所的大门。

先找到载有核弹头的车辆，开着它一路往上，在路上敌人会躲在掩体后面发动潮水般的攻击，而地上的地雷和机器炮台也十分令人头疼。在到达最上方避难所的圆形金属大门后核弹就将引爆了（图19-1），这时只有一分钟的时间奔回出发点附近的掩蔽所，否则必死无疑。按照车辆上山的路线返回是肯定来不及的，在（图19-2）的位置有一个梯子，从那里爬下去再进入掩蔽所，时间就绰绰有余了。



## 第二十关 避难所上层

当进入零号避难所时，兄弟会的其他分队已经先期到达，并和机器人展开了僵持战。这时敌人有大批部队增援，最艰巨的任务当然又落在了主角身上。由于刚才核弹爆炸的强烈冲击使得避难所内升降机的电力系统不能正常工作，所以必须进入到避难所上层最里面的位置去修复六座发电机。

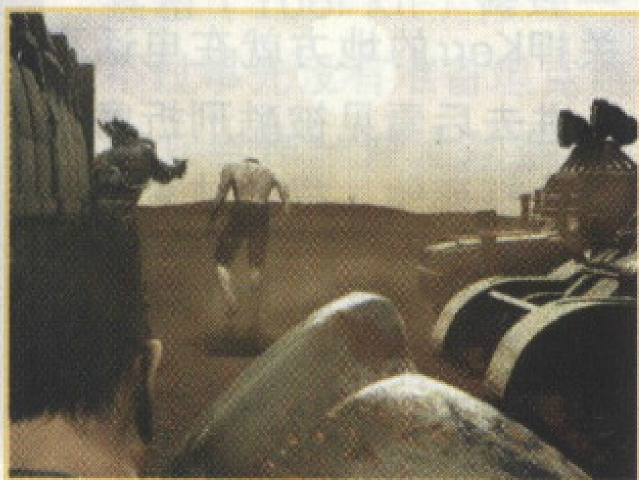
先用科学技能打开前面的大门，这时将发现有大批敌人就堵在前面的通道里（图20-1）。由于本关敌人的数量惊人的多，再加上地势狭窄，打遭遇战几乎是不可避免的，如果你是一个战斗狂人的话，那么本关一定可以让你大呼过瘾。注意多使用开锁和科学技能来打开沿途的各种门，最后来到上方修复六座发电机（图20-2），完成后返回出发点过关。


图20-1


图20-2

## 第二十一关 避难所下层

电梯修复后进入到避难所下层，没想到一开门就遇见了Barnaky将军（图21-1），不过此时的他已经是被Calculator改造过大脑的机器人了，不得已只好打倒他了。继续前进，很快就看见了地图中央的电脑Calculator，走近它正要展开攻击时，不料突然有一层坚固的合金防护墙将它四面围住，暂时攻不进去。现在只好先把旁边的六台Scientist Brain破坏掉（图21-2），然后继续向上方探索，在陆续打掉三台Scientist Brain后，Calculator周围的防护墙被撤掉了，和它对过话后有一分钟的时间来将其摧毁，抓紧时间吧。胜利之后的动画十分精彩，值得一看哦！请大家慢慢欣赏吧。



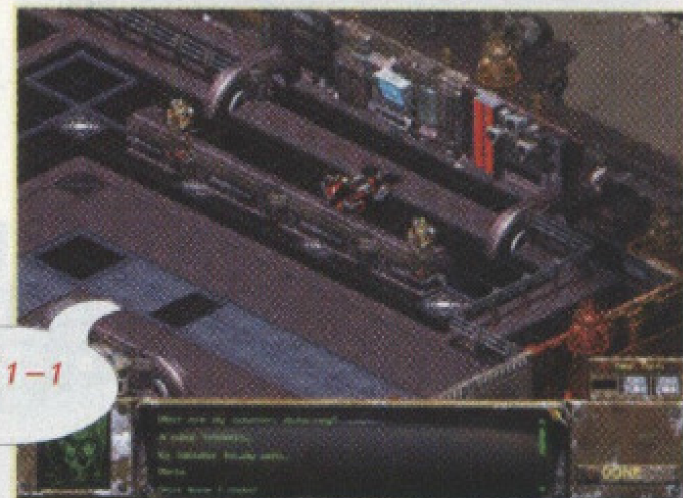
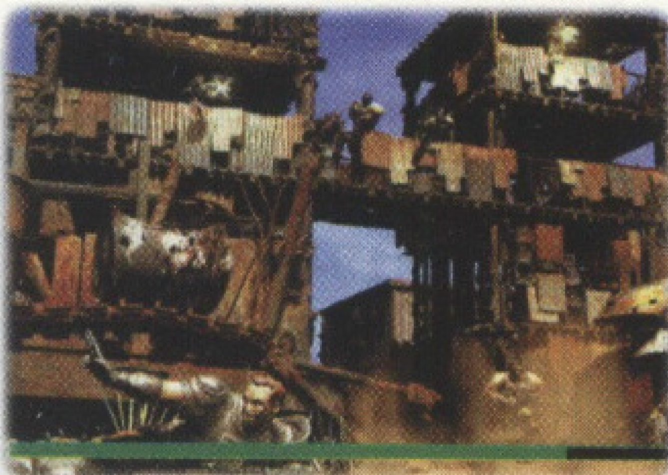

图21-1


图21-2

## 不同的结局

1.最后怎样对待电脑Calculator将会出现不同的结局，在和它对话完毕后除了破坏它还可以有其他的选择，放入一个大脑到上面的那个机器中就会出现另一个结局画面。这个大脑可以在上一关一个零号避难所成员的尸体上找到，或是干脆直接让自己进入旁边的机器中。

2.在最后一关如果不忙着杀死Barnaky将军，等待一会儿之后他会慢慢清醒过来，并独自回忆一些往事。最后在电脑Calculator处他会再次出现，对话后他会让自己去和Calculator融合。



◆游侠创作室：八神经

## 总评 89

| | |
|---|---|
| 制作 | Micro Forte |
| 发行 | Interplay |
| 载体 | CD × 4 |
| 类型 | 策略 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | Windows 95/98 |
| 画面 | |
| 音响 | |
| 操作 | |
| 娱乐 | |
| 剧情 | |




## 第一章　试炼

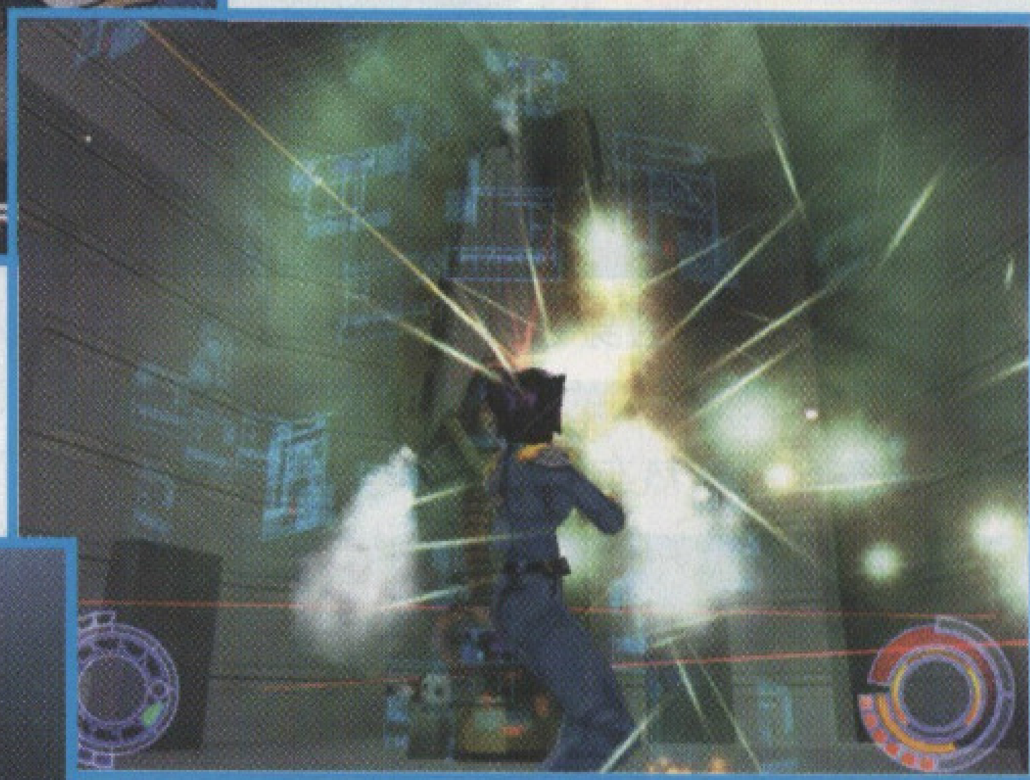
TCTF（注1）探员Konoko站在市郊一座仓库的顶部，3分钟前，TCTF指挥官Griffin先生从总部发来电讯，命令她潜入仓库寻找打入仓库管理层内部的TCTF侦察员Chung的下落。Konoko怎么也没有想到，这竟然就是她噩梦的开始……



Konoko很快就成功进入仓库，这时Shinatama发来消息，提醒她注意健康指数显示仪上的读数，在受伤和体力低落时千万要及时补给；雷达会提示下一个目标点在什么方向以及是否有上下落差等。除了健康指数显示仪和雷达外，Konoko身上还有一把MK4手枪和3个弹夹，不过枪声很容易引来敌人，所以还是少用为妙（存盘点1）。



Konoko悄悄摸下楼，打晕左右的警卫，数据终端里的资料显示有人在仓库藏匿了一批来源非法的武器弹药。正想出门却发现门已经被锁起来了，门上有一个红白菱形标志，房间墙角有一台带有相同标志的控制终端可以将门打开。来到隔壁库房里，前面又是一扇锁着的门，上面有一个黄白菱形标志，Konoko按照雷达导向系统的指示，在二楼找到开门的控制终端——原来控制终端上的标志说明它能打开同一标志的门。开门来到下一个库房，收拾掉这里的警卫后缴获了一把SMG自动手枪，SMG与MK4相比单发威力小，但射速快且弹仓容量大。由于Konoko只能携带一种武器，所以只好放弃MK4，同时Konoko还缴获了一个恢复剂注射器。Shinatama告诉Konoko恢复剂不仅能恢复体力，在身体健康的情况下使用它还会让她在短时间内拥有更大的力量和更快的速度，令Konoko惊讶的是Griffin先生早就知道此事，但一直隐瞒了起来。



穿过两个库房，一个人倒在前面不远处，那正是Chung，他已经遭到了敌人的毒手。Konoko捡起Chung留下的数据存储卡，上面记载了Chung的最后信息：

"嘿，我是Chung。抱歉，我使用了密码，我不希望这资料落入他人手中。我们的猜测其实是对的——BGI是Syndicate（注2）财团的同伙。这个仓库里所有的违禁货物都是以BGI的子公司Musashi工业的

名义调出的。仓库的经理曾经对此产生怀疑，并向他的员工发出警告让他们快逃。如果我被杀了，他很可能会是下一个遇害者，他是个好人，希望你能及时找到他……"



向总部汇报情况后，Konoko决定先去找仓库经理以寻求他的帮助（存盘点2）。继续往里走，轻松解决掉路上的警卫和BGI士兵，穿过几个库房（存盘点3）后遇到一个穿黑衣服的家伙。他一见Konoko就想跑去启动报警装置喊救兵，Konoko把他干掉后穿过这个库房，救下一名被BGI士兵追杀的仓库工作人员，从他口中得知经理还在楼上。上楼救出仓库经理，他会为Konoko打开通向装卸场的大门。

装卸场被一堵墙隔成了相同的两部分，有一边只



有很少的警卫，清场后穿过唯一的一扇门来到另一边（存盘点4），原来敌人的大部队都在看守那辆装甲卡车！装甲卡车已经在热车准备开走。此时Shinatama发



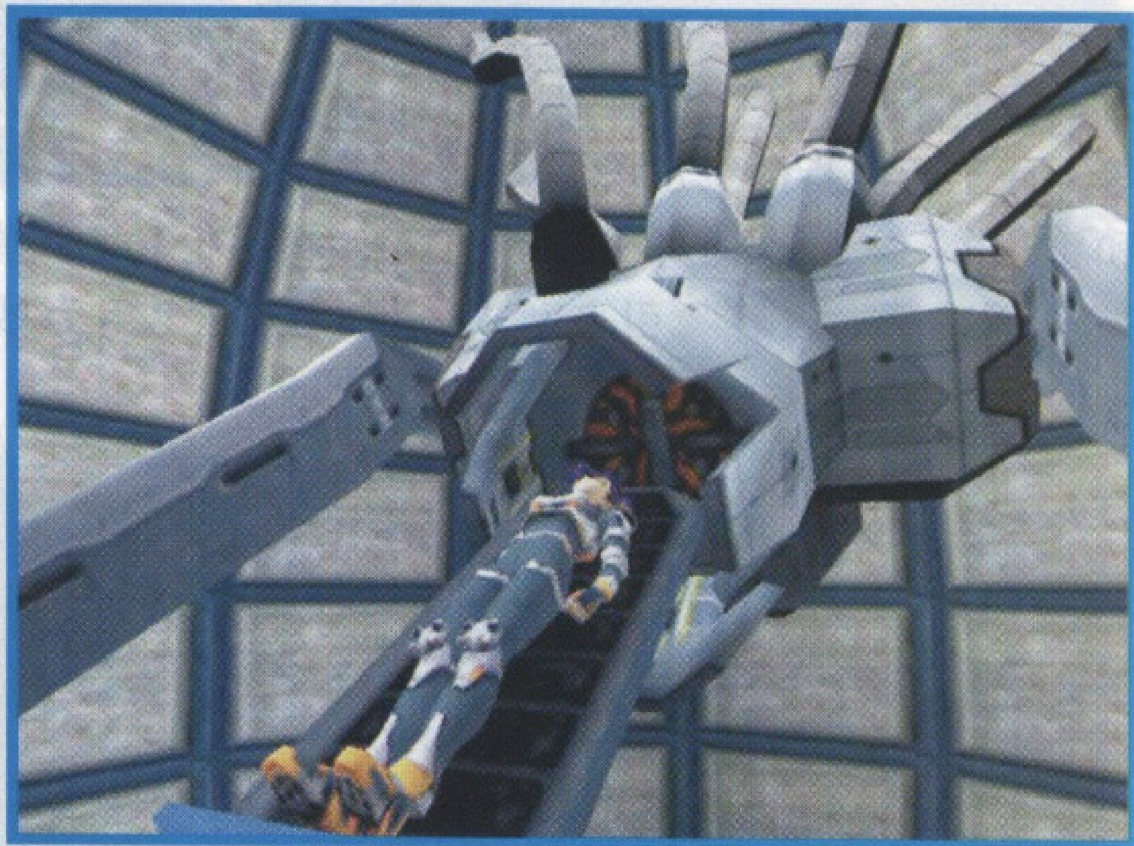
来消息：TCTF的增援部队3分钟内就会赶到。Konoko趁着敌人射击的空当从掩蔽处跃出，冲上三楼找到控制终端。操纵终端移动机械手，成功阻止了卡车的逃离。此时，TCTF的增援部队也赶到了，局面很快得到控制。根据Chung留下的资料，Konoko认为必须对Musashi工业进一步调查，在她的一再坚持下，Griffin很不情愿地答应了。

注1：Technology Crimes Task Force：高科技犯罪特别行动局，简称TCTF，是打击高科技犯罪活动和犯罪组织的专门机构。

注2：Syndicate：拥有强大军事力量的新生黑手党组织。通过高科技犯罪和科技黑市敛财，以此为根本大力发展军事力量已成为Syndicate的发展方式，其力量已经足以与某些小国家相抗衡。Syndicate是TCTF的主要对手之一。

## 第二章　邪恶机器

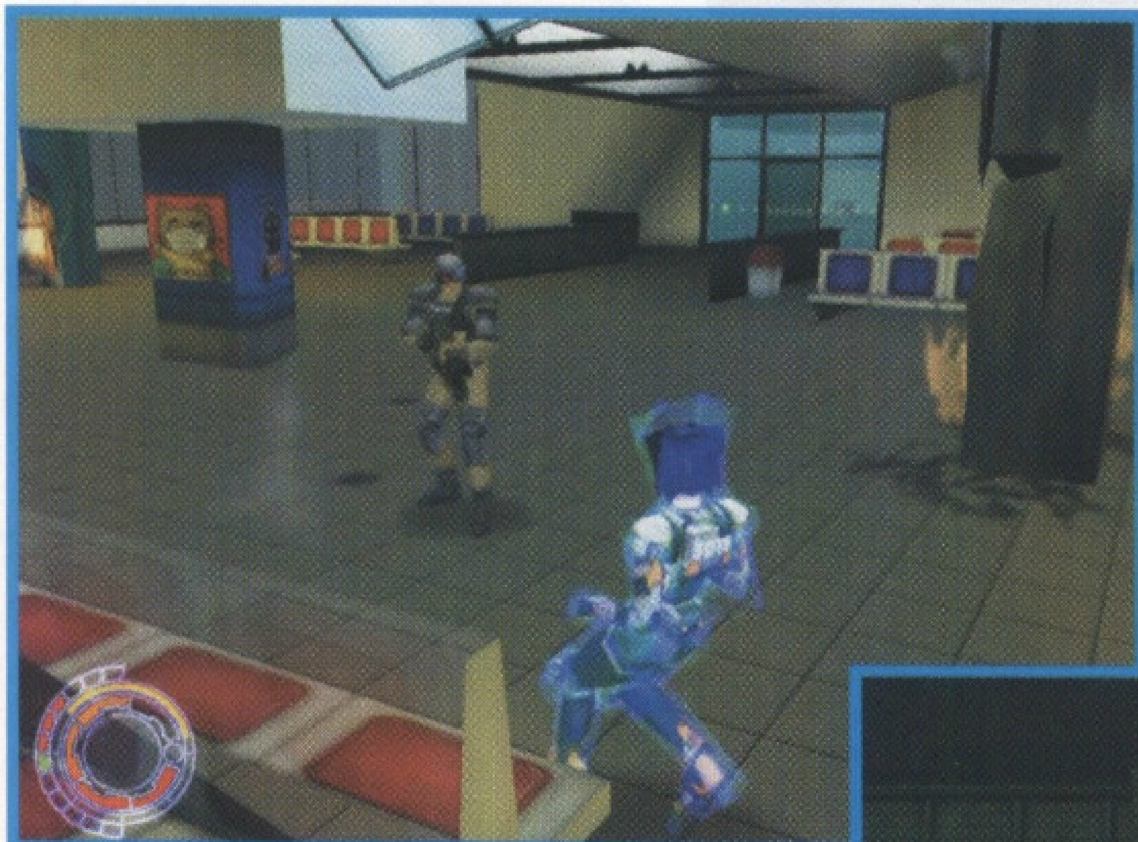
获得总部的同意后，Konoko和两个同伴来到Musashi工业，接待处小姐与Konoko周旋的同时按响了内部警报器，很快就有BGI士兵从大厅两旁冲出（存盘点1）。消灭他们后穿过大厅右侧的门，操作控制终端把旁边的门打开，在门右侧的终端里有一些关于"死亡之脑"计划的资料，其中提到BGI将展开一次大规模行动以实验他们的新型自控机器人，为此他们必须分散TCTF的注意力。继续前进，穿过几个几乎空无一人的房间后，Musashi工业的安全系统竟然自行动



作，将Musashi工业的所有出口关闭了！Konoko意识到中了敌人的调虎离山之计，立刻向总部汇报了这一情况，但在总部证实这一推测之前她只能继续呆在这里寻找BGI的犯罪证据。

Konoko在走廊另一头的房间里（存盘点2）找到一个控制终端，打开了前厅二楼的门。开门回到前厅，干掉附近的敌人后得到一把SML3离子步枪和一些

补给品。从二楼的门进入厂房内部，在右边的墙角里有一个能量匣。Konoko发挥SML3准确的优势，逐个



把厂房里的敌人点倒之后又缴获了BGI士兵的蜂巢火箭发射器。从厂房另一头的小门上楼（存盘点3），通讯器忽然响了，Griffin先生发来消息说Konoko的猜测已得到证实——BGI正在攻击离此地10分钟路程的一个研究所，总部已经派队前往那里。他命令Konoko尽快前往增援，但在前往增援之前必须先想办法离开这里。穿过两扇门来到1号控制室，这里有一扇带棕黄色矩形标志的门打不开，Konoko只好先穿过防御带，用滑行动作从激光光栅下面钻过去。通道另一端是2号控制室，里面有一个控制终端，用它关闭过道一侧房间里控制终端前的激光光栅，回到过道里进入那个房间，棕黄色矩形标志的控制终端正在这个房间里。这时Shinatama发来消息说她探测到Musashi工业内部的实验室使用了生物控制系统，该系统还有抗干扰和反入侵能力——是“死亡之脑”！如果能控制“死亡之脑”就能进入安全系统，所以Konoko计划先找到“死亡之脑”。进入刚才打开的棕黄色矩形标记的门，操作控制终端打开过道另一侧有蓝色矩形标记的门，进去打翻几个敌人后再次操作控制终端，2号控制室里的门被打开了。回到走廊穿过防御带，进入那扇有黄色矩形标记的门，一个自称Kafelnikov博士的人惊慌失措地跑过来，他就是“死亡之脑”计划的主管人，原来这里就是“死亡之脑”所在地。Konoko把他赶走后来到楼下（存盘点4），Shinatama已经连入“死亡之脑”并切断了Musashi工业的内部网络，她正打算接入TCTF的安全节点，然后把“死亡之脑”孤立并控制住，但“死亡之脑”开始动作了！它打开了防卫系统，Konoko必须操作“死亡之脑”的断路器切断电路才能将它解决。Konoko按照Shinatama的提示连接上了4个断路器（必须重复做3次），在第3次合上所有断路器后，“死亡之脑”终于认输了……




## 第三章　谜题

离开Musashi工业后，Konoko立即赶到研究所。



根据情报，这次攻击由BGI的头目Muro亲自领军，其目的是为了夺取基因改造工程所需要的器材。TCTF已经控制了研究所正门周围地区，但敌人封锁了正门，Konoko决定强行冲入。

着陆后Konoko马上要面对Syndicate最强的战士Barabas——一个身穿重甲、手持离子炮的巨人（存盘点1），Barabas的远战近战都很强，但弱点也很多，一是行动缓慢，二是离子炮聚能需要时间，三是非常依赖离子炮。Konoko抓住离子炮聚能的时候冲过去把他打翻在地，然后赶紧跑开，Barabas爬起来就想去捡离子炮，趁这空当儿Konoko又跑过来把他踢倒……二三十个回合后，Barabas终于支持不住，抛下一句“等着瞧吧！”就开动单人飞行器开溜了。



Konoko捡起附近的武器弹药，从左侧一扇小门进入研究所（存盘点2），解决掉一楼的两个散兵，打开两边实验室的门。这时楼上的敌人可能听到了什么响

动，跑下来想查看一下，正好撞到枪口上。二楼和三楼都有不少敌人，不过研究员们也给了Konoko大量补给品。天台上就是研究所的制高点——警卫塔，只要占领了它就可以控制研究所门前的一整块区域。Konoko沿着楼梯直扑警卫塔，在塔顶只有一个BGI爆破手，打翻他后Konoko轻易夺取了警卫塔的控制权，TCTF的突击小组马上冲入研究所，但一楼大厅的敌人火力很猛烈，突击小组被压制在门外。这时刚才被打晕的爆破手爬起来想与Konoko同归于尽，Konoko急中



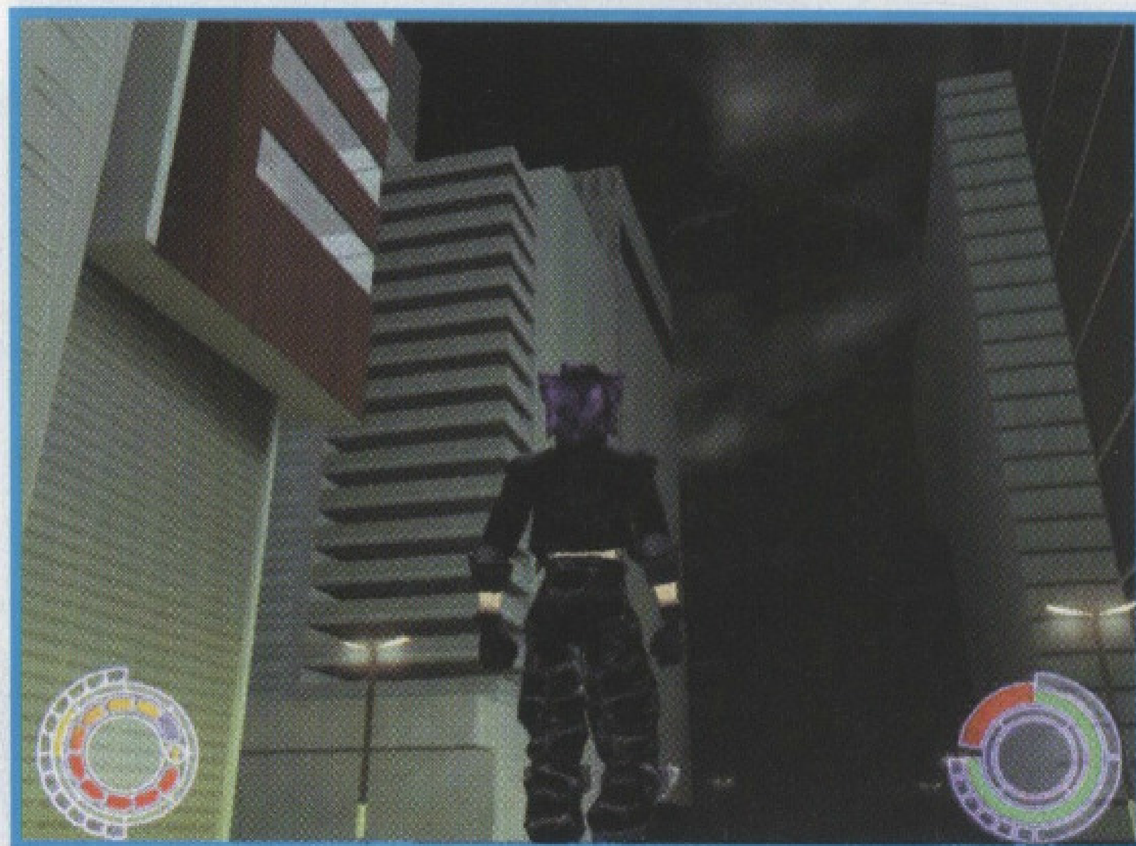
生智把他扔到大厅里，结果大厅里的敌人反而遭了殃，突击小组不失时机地控制了一楼大厅。Konoko来到一楼大厅（存盘点3），协助突击小组解决掉隐藏在各楼层的敌人，打开三楼通往研究所后半部分的通道。穿过通道来到分解池旁，Muro已经将设备运到停车场，现在正在装货，但是一楼通向停车场的卷闸门已经关闭了，Konoko知道情况紧急，只好强行冲过天桥（千万小心不要掉进分解池）。来到楼下，操作控制终端打开卷闸门，可还是晚了一步，卡车已经启动了……

## 第四章 尾随

Konoko跟踪Muro卡车来到机场，BGI早些时候袭击了这里，看来Muro想借混乱之机撤离。机场入口处一片狼籍（存盘点1），到处是尸体和燃烧的汽车残骸，Konoko干掉门外的BGI士兵，进入机场内部。操作控制终端打开候机厅的门，在几名机场工作人员的帮助下干掉候机厅和楼下通道里的敌人，来到停机坪（存盘点2），用缴获的SML3离子步枪远远地把大部



分敌人都点倒。穿过停机坪来到另一侧的候机室（存盘点3），Muro果然在这里，他用一种奇怪的眼神盯



着Konoko：“真令我感动，你的潜质居然几乎跟我一样强。但不幸的是，这意味着你对我来说将是一种威胁，我不能容忍任何威胁的存在。”潜质？是什么？趁Konoko迷惑之际，几个Muro的手下围了上来。Konoko三下五除二解决掉他们，操作控制终端打开通向修理库的门。来到修理库，干掉几个BGI士兵后进入

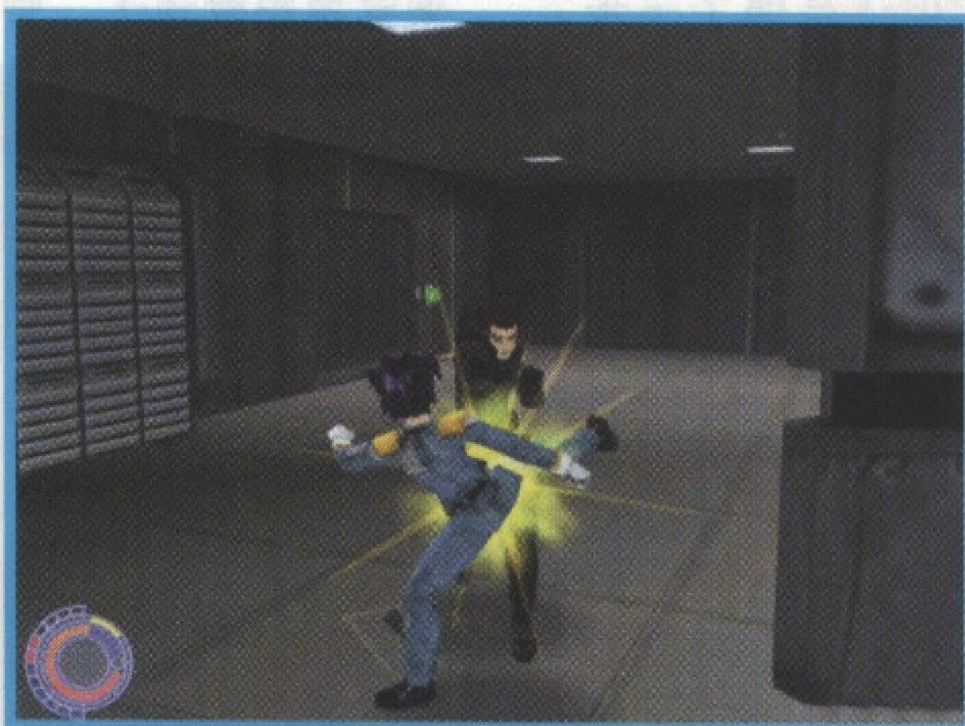



控制室，却发现控制终端被锁了起来。只好先到对面的控制室找到开锁的终端，消灭闯入的两名士兵后，打开卷闸门，而Muro已经过去多时了。

## 第五章 紧追不舍

Konoko跟踪Muro来到机场的货物调度中心，把附近的敌人都解决掉。操作二楼的控制终端打开一楼角落里的一扇门，原来这里是机场技师们的避难所，从技师们口中得知在管理中心有一个电子追踪器，可以用它确定Muro的具体位置。Konoko操作控制终端打开通向停货场的门，跳上箱子顶端捡起热能光视隐身衣，来到停货场里

（存盘点1）。趁着隐身衣还没失效，Konoko干掉了停货场门口拿SML3离子步枪的家伙，然后用离子步枪狙击远处的敌人。进值班室找到控制终端，打开旁边的门后正好看见Muro带着他的手下跑上天桥，Konoko马上紧追过去，附近的BGI士兵不知死活地围上来（这里有捷径：不上天桥，进左侧的控制室操作控制终端，可以看到某扇大门打开了。进入卡车旁刚才BGI士兵出来的仓库，将敌人全部干掉后通向里面一层仓库的卷闸门会自动打开，连过两道卷闸门后就可以看到刚才打开的大门了。进去后是一条有激光光栅的通道（存盘点3），碰到光栅的话通道两侧会有毒气放出。可以操作那两台控制终端将毒气暂时关闭。冲过这条通道后再出一扇门就可以到达下文的停车场）。天桥上面布满了BGI士兵，将他们统统打发掉后Konoko在桥上的3个小控制室内找到控制终端，将天桥对面的门打开（存盘点2）。进门后导向系统上显示目标点在Konoko右侧（沿着铁扶梯向下走，在两边角落的箱子顶上有一些补给品，不过对跳跃技术要求比较高），这里敌人不少，不过论单打独斗他们怎么可能拼得过Konoko呢？经过停车场上方的时候Konoko看见下面角落里有一台控制终端，但是太高了没法下去，只好先继续向前走，很快就来到管理中心的入口附近，不过门已经锁上了，从门上的标志来看，刚才的控制终端应该可以打开这扇门。沿着铁扶梯下楼后在角落里找到刚才的控制终端，打开管理中心的门，这回可以进入管理中心了（存盘点4）。



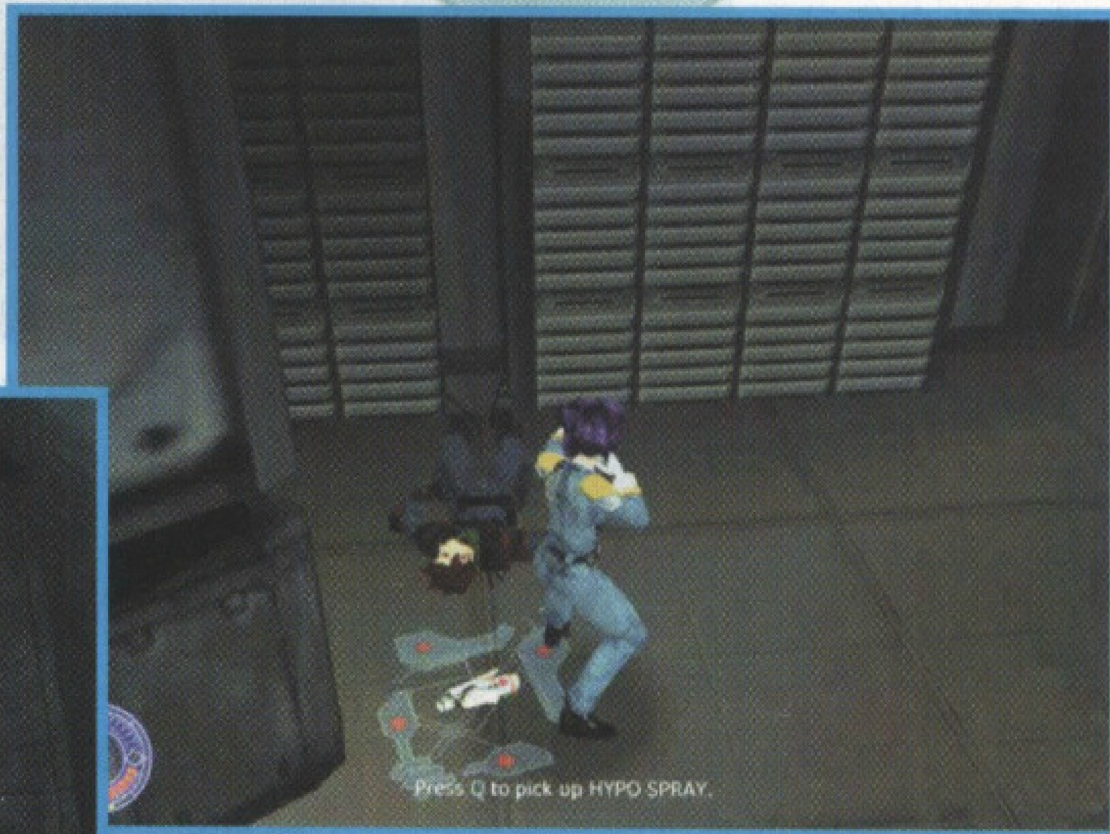




Konoko干掉正在管理中心里为所欲为的敌人，跟着机场管理人员到楼下找到电子追踪器和飞索。继续下楼来到门外的停机坪（存盘点5），沿着天桥向上走到升降机旁，正好看见Muro和他的手下上飞机。事不宜迟，Konoko赶紧跑到飞机正上方，用飞索落到飞机顶上装好追踪器。追踪器刚装好，飞机就起飞了。

## 第六章 反击

不久，总部发来消息说追踪器的信号中断了，Konoko必须马上赶回总部向Griffin先生汇报情况，而




当她回到总部附近的时候却发现Muro的部队正在攻击TCTF总部大楼！Konoko抢在防火闸门落下之前冲进了停车场（存盘点1）。敌人数量很多，Konoko在大厅捡到一把Mercury Bow电磁狙击步枪，解决了一楼的敌人后在角落的控制室里找到控制终端打开主通道的门，在二楼和三楼有不少TCTF工作人员正在顽强抵抗。由于敌人已经关掉了大楼的能源供应，所有安全设施都瘫痪了，Shinatama在通讯中说敌人已经冲进了指挥中心。Konoko操作控制终端打开四楼的主通道，继续向上来到五楼。五楼以上是安全区（存盘点2），到处是全副武装的敌人。Konoko跳过断裂的通道来到八楼，一名工作人员告诉她Shinatama已经被掳走了，他们的真正目标其实是Shinatama！Konoko急着上楼救Shinatama，可是通向高级安全区的通道已经被炸断了，电梯又因为电力中断而不能使用。正急的时候看到修理工手里的激光切割器，于是要过切割器跳到电梯顶上，融化钛合金钢缆，只听“轰”的一声巨响，电梯跌下了底层。Konoko抓着钛合金钢缆上升到了十二层高级安全区

（存盘点3）。

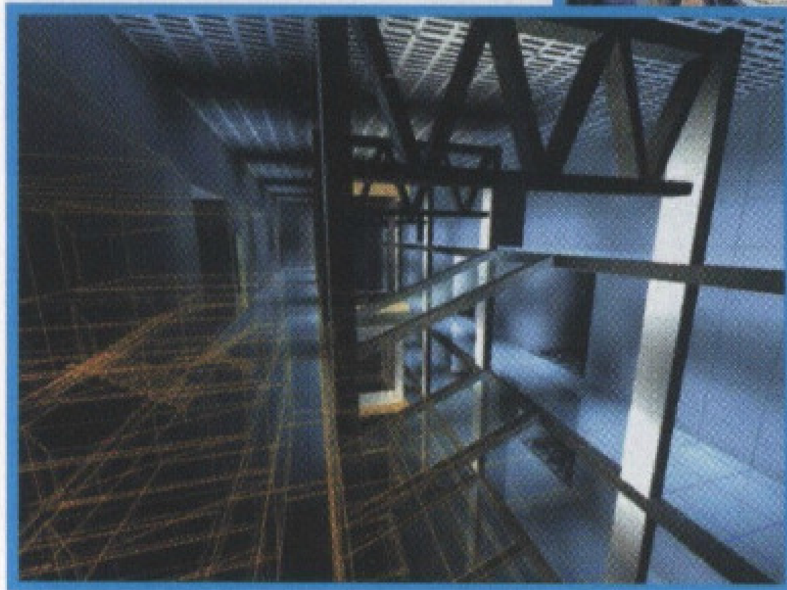
一路狂奔冲上顶楼停机坪，但还是慢了一步，Shinatama被BGI的直升机带走了。

“又是你……”一个熟悉的声音在身后响起，是Barabas！（存盘点4）注意：把Barabas打下楼去是没用的，他还会飞回来，这里很容易坠楼，要千万小心。最终看着倒在地上的Barabas，Konoko感到眩晕的同时，也发现力量在增长……

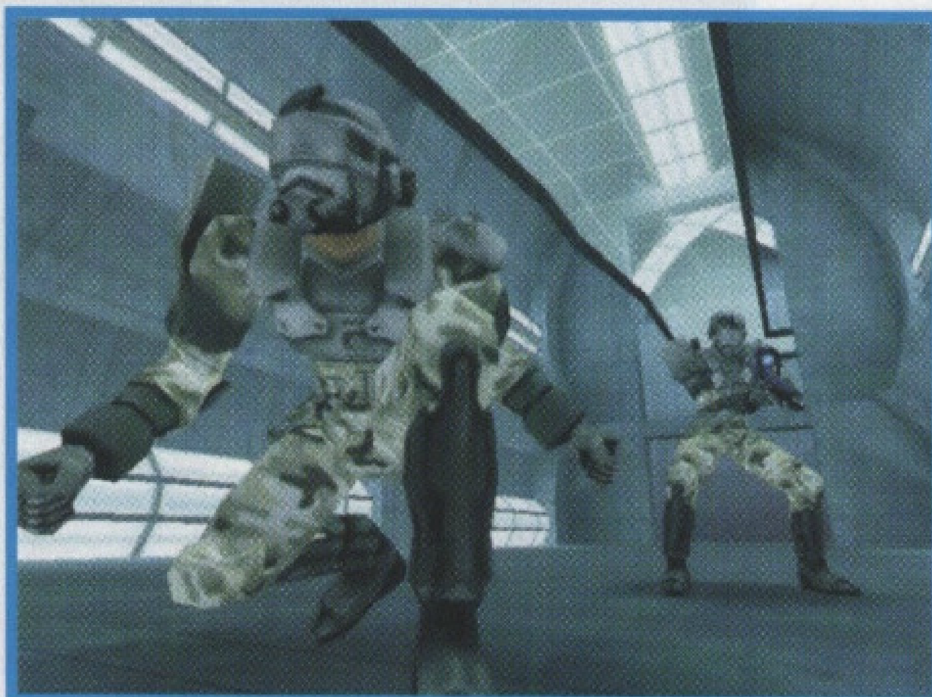
## 第七章 挚友遇难

TCTF总部基本恢复正常后，Konoko来到Griffin的办公室请命援救Shinatama，遭到驳回。Konoko一气之下决定私自行动，她跟



踪Muro的部队来到大气交换中心，根据侦察报告，Muro早些时候占领了这里，估计Shinatama也被带到了这里。Konoko抓住哨兵回头的空当滑翔到桥头的凹处（存盘点1），解决掉桥上的哨兵后，在桥头警卫室找到控制终端打开通往厂区地上四层的门，继续往里走，在通道尽头的控制室里找到升降机的控制终端，操作控制终端令升降机下降，来到了厂区地上三层（存盘点2）。Konoko消灭对面通道的敌人（这层其中有白色标志的门的控制终端在高台上，在门前转身向后就可以看到），拐过一个U型的大弯，借助升降机向下来到厂区地上二层，操作升降机旁控制室里的控制终端打开远处有红色标志的门，进门帮助警卫干掉一名BGI士兵（存盘点3）。警卫告诉Konoko，要到达厂区另一侧最快的方法就是直接通过能量传输管，能量流对人体非常危险，控制终端可以暂时停止能量流的传输，但每次只能停止25秒（由Konoko操作则只有20秒）。等警卫操作控制终端中断能量流后，Konoko跳上能量传输管，向着对面飞奔。对面有个拿SML3的敌人，在这么窄的地方是没有办法躲的，只能一鼓作气冲过去。刚跳上对面平台，能量传输就恢复了（存盘点4）！干掉附近的敌人后，Konoko出门到对面，用控制终端开门进去，又是一个飞奔20秒，这次不用冲到对面（要真冲到对面的话，可得到一些装备，但就得重新跑一遍这两根管道）。管道中部左侧的平台通往厂房地上一层，Konoko在那“下车”，操作控制终端把门打开（存盘点5），里面是发电机房。通过这两个房间，来到一道大门前，收拾掉这里的敌人后，Konoko再次感到眩晕，同时身体内部涌出强大的力量——难道说这就是所谓的潜质在发挥作用？



## 第八章 无辜的生命

Konoko穿过大门，来到一间高大的厂房中，在隔壁的车间里找到了Shinatama，她受了严重的伤而不能行动。她说出一些令Konoko震惊的事：Konoko的真名叫Mai Hasegawa，她体内有一种惊人的潜质；Shinatama自己则是TCTF专门用于监视Konoko以及她体内潜质发展的SLD（注3）。Konoko一时之间无法接受这一事实，而此时在TCTF总部，恼羞成怒的Griffin以实验已经失败、不能让Konoko失控为由，指示手下发出使Shinatama自爆的信号以消灭Konoko。

“Konoko，你快走……我刚才收到TCTF总部发来的自毁信号，我不能停止倒计时，只能拖延时间，快走……别管我……”

“Shinatama，我绝不会扔下你不管的！我会帮你……”

“再见了，Konoko……”

这时楼上的门是逃生的唯一希望，Konoko冲上顶层，随着门在身后的关闭（存盘点1），一阵地动山摇……Konoko悲不自抑。

出去的唯一途径是走能量传输管道，Konoko操作控制终端暂时关闭了能量传输，只有30秒时间冲过去。从对面控制室的工作人员手里得到电磁盾，走出控制室，解决楼上的几



个敌人，一名工作人员告诉Konoko，因为刚才的爆炸，污水处理场的控制系统损坏了，而要离开这里必须通过污水处理场。操作控制终端把门打开（存盘点2），里面氧化电极不停地放出闪电，防御机器人也在满地乱跑，Konoko抓住闪电掠过的间隙跑到断路器



旁，操作断路器使放电暂停。穿过车间下楼，眼前又是一条能源管道，Konoko再次飞奔到对面控制室，出门来到管理中心（存盘点3）。

将BGI的家伙解决掉后，一名技术人员告诉Konoko可以到通风系统那里碰碰运气，如果排气扇没有工作的话，可以从排气孔钻出去，但非常危险。来到管理中心五楼找到控制终端，用它打开六楼通向通风系统的通道，两名TCTF警员跑过来，却没有向敌人发起攻击，而是径直朝着Konoko扑来！原来Griffin在Konoko离开TCTF之后就宣布她为叛变分子。Konoko没有时间解释，从他们中间冲过，进入电梯，来到六楼控制室，这里竟然还有一名TCTF警员。Konoko将他打翻在地，操作控制终端关闭能量流，然后以最快的速度冲向排气扇，眼看就要到通风口了，没想到TCTF为了阻止她逃离竟然启动了排气扇！风力越来越强，Konoko忽然飞了起来，幸好抓住了通道的



扶手，得以冲天逃生，还没来得及庆幸，就听到Griffin宣布她为B级通缉犯的命令，Konoko该何去何从呢？

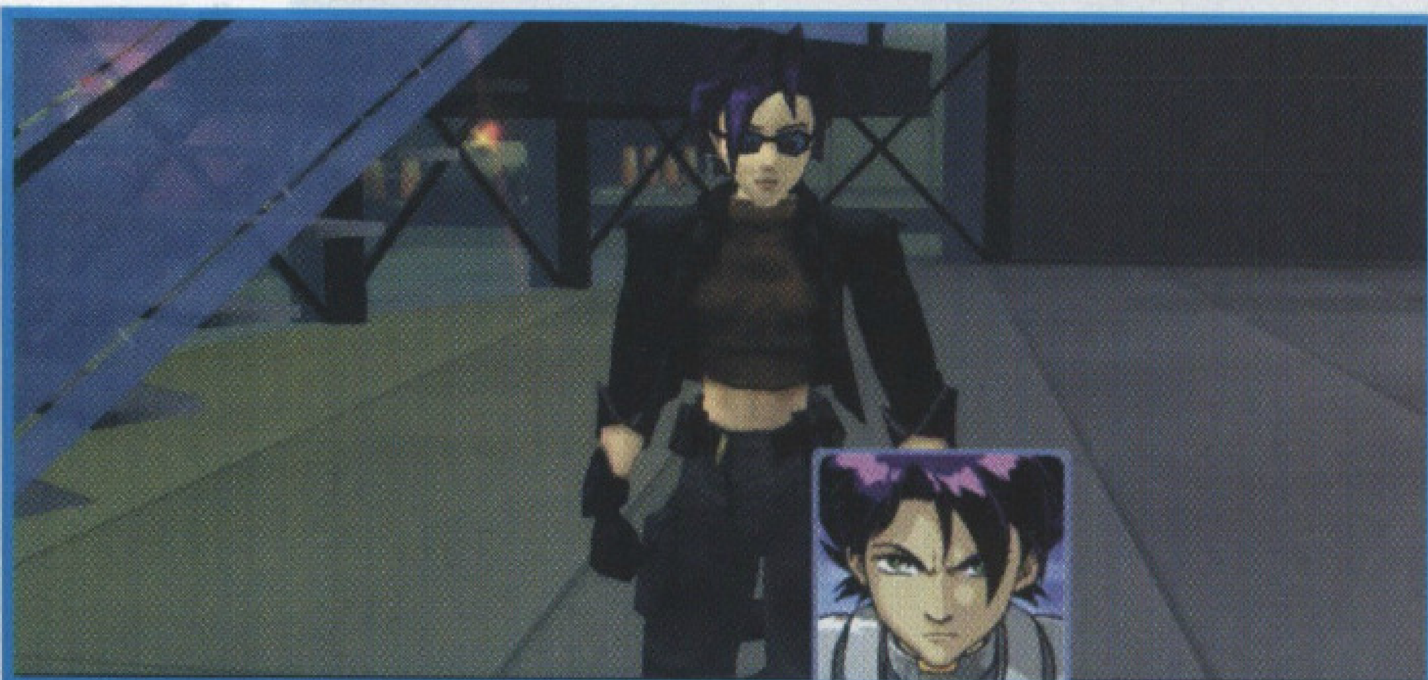
*注3：SLD，即Simulated Live Doll，模拟生命体。SLD计划旨在以人造器官部件的组合实现人体机能，可以广泛应用于警备、消防、制造、航空航天等领域。*

## 第九章　真相和结论

Konoko经过仔细思考，决定到政府办公大楼寻找有关自己身世的资料。因为Konoko换了装束，直到政府大楼门前都没有遇到任何麻烦。但是刚进门，就看见前面躺着两名警卫人员，一个Syndicate的忍者闪电般消失在大楼的拐角处，Konoko刚想追过去，身后忽然传来一声断喝：“喂！你旁边躺着那两个人是怎么回事？跟我们回去录口供！快点！”原来是两个警卫，Konoko迅速将他们打翻在地，从一楼右侧的小门进入建筑物（存盘点1），房间里也有一个警卫，只好把他放趴下；大厅的警卫可能察觉了，想过来查看，自然要一视同仁。二楼三楼都戒备森严，Konoko只好从隔壁房间绕过大厅，在对面的小房间里找到二楼



前门的控制终端。将门打开后，Konoko原路返回到大楼入口处，上二楼进入右侧的门，从左边的门出去来到走廊，趁别人不注意溜进隔壁的房间，控制终端果然在这里。操作控制终端打开三楼前门，来到三楼。刚进右边的门，一个市民就高喊起来：“恐怖分子！那个恐怖分子在这里！”警卫们马上冲过来，Konoko没有别的办法，只好摆平他们。打扫战场的时候在房间阳台上找到几个恢复剂，现在暂时只能以恢复剂弥补武器上的不足了。房间里有一台控制终端，这种控制终端一共有3台，在3台控制终端输入同样命令后通往楼顶的门才会打开。Konoko操作这个房间的控制终



端打开了第一道锁，出门一看，在通道上就有一台同样的控制终端，但楼顶有一支Mercury Bow正瞄着这边呢！Konoko使了点小计谋把这个狙击手干掉，然后操作控制终端打开了第二把锁，第三把锁在通道另一端的房间里，很容易就打开了。这下通往天台的门打

开了，Konoko冲上天台，干掉控制室里的警卫，操作控制终端打开一楼通向地下资料室的门，来到地下资料室[存盘点2]，这里又有激光光栅，不过这难不倒Konoko。穿过光栅后 进入资料室放倒警卫，Konoko本以为能尽快找到资料然后撤离，没想到一波未平一波又起，有人侵入了网络强行终止了她的连接，而且资料也被删掉了！Konoko怀疑是刚才看见的忍者在捣鬼，决定到大楼内部看个明白。这时Konoko身后的两台控制终端已经可以使用了，其中一台从标志来看是用来开刚才锁着的那4扇门的，还有一台好像是打开某个控制终端的使用权限——三楼的一台控制终端先前一直锁着！事不宜迟，Konoko赶紧回到前门，直奔三楼那台控制终端，果然，这台控制终端已经可以使用了，根据上面的标志显示，这是用来关闭某个地方的激光光栅的。解决了一直尾随的几个TCTF后，Konoko从三楼



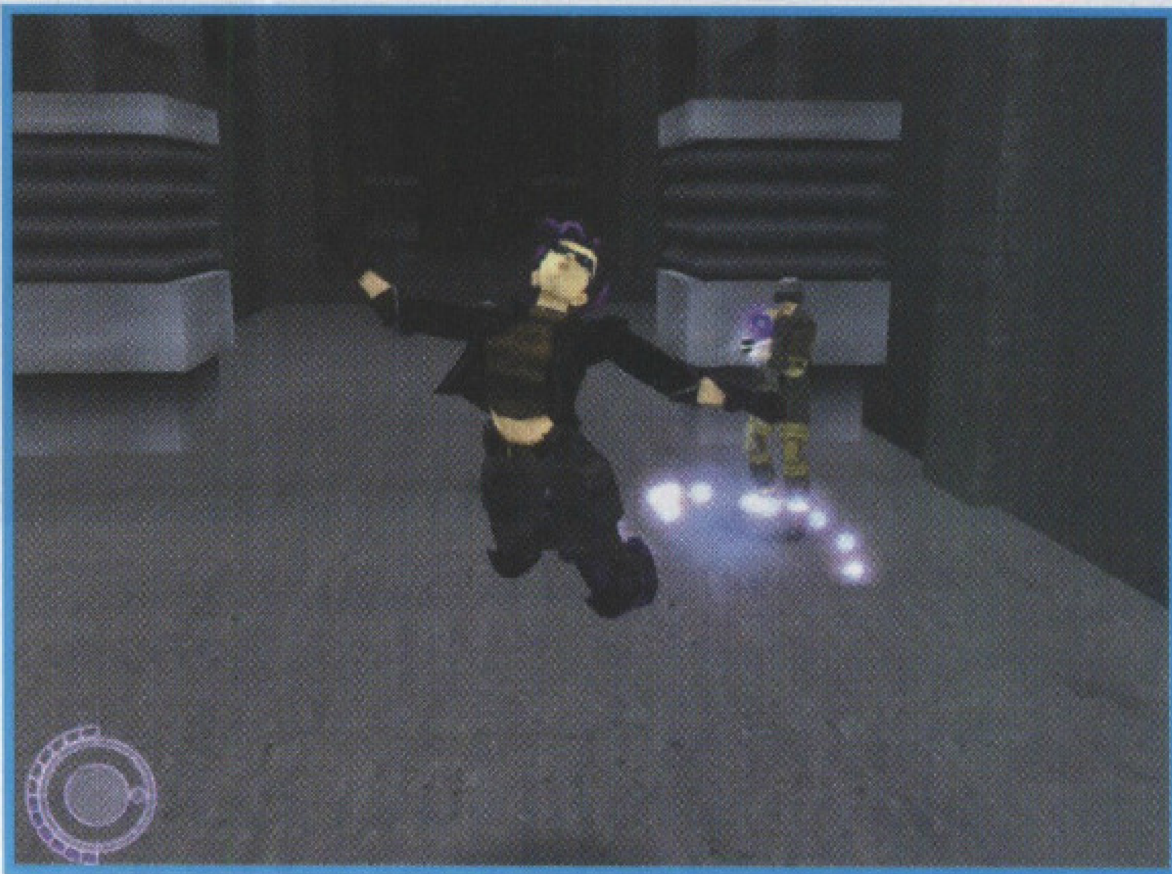



通道的门进去，来到办公大楼的后半部分，这里的墙上有不少光栅导轨，看来刚才关闭的就是这里的光栅。忽然旁边的门里冲出一个忍者——Syndicate的忍者！不过却不是刚才那一个，Konoko将这个忍者放倒后继续前进，在走廊尽头的房间里找到打开大楼侧门的控制终端。来到三楼走廊尽头的房间（如果先到楼下，可以得到不少好武器。从大楼侧门还可以跑到街上，如果对自己的战技有信心可以试试把街上的Syndicate士兵收拾干净，不过要事先提醒你，他们都配备有长距火力哦）。刚进大楼时遇到的那个忍者正在这里的电脑前忙着什么，见Konoko进来，慌忙转身从电脑里抽出一张光盘，果然是这家伙偷了资料！忍者见势不妙一个空翻撞碎窗子逃了出去，Konoko紧跟其后，好不容易把他逼到一个高台的边缘处："你跑不掉了，把光盘还给我！"没想到……

## 第十章 猫和老鼠

忍者头目用飞索滑车逃了，Konoko死死抓住另一个忍者跟了上来[存盘点1]。干掉这个倒霉的忍者后，Konoko看看四周，不知道是什么地方，看来只能顺着路走了。跳过几个缺口，从敌人手里弄到一支Mercury Bow狙击步枪和一些恢复剂，来到一幢稍矮的楼房楼顶，这里有不少BGI士兵，不过位置比较分散。Konoko用各个击破的战术轻松解决掉他们，又得到一些补给品。楼顶的尽头有一扇发亮的小门，不过没法打开，Konoko想想，只好先跳到隔壁有观光电梯的红色大楼去，结果发现只有大楼背面左边的电梯可以使用。这时Konoko隐隐约约感觉到那名忍者头目正在楼顶，于是搭乘电梯跟了上去，结果刚出门就受到了敌人的"热情款待"（存盘点2），对于这些BGI的家伙Konoko毫不手软，一个个把他们全收拾了。然后沿着敌人分布的路线前进，穿过几幢大楼后终于看见了忍者头目，他正利用一根飞索逃向远处。Konoko干掉看守飞索的忍者后在旁边的台子上找到滑车，沿着飞索来到对面的高楼上（存盘点3），收拾掉两个忍者后，跳到有乳黄色窗子的大楼，干掉楼顶的BGI士兵，沿通道来到毗邻的白色大楼。这时Konoko已经很清楚地感觉到忍者头目就在楼顶上，在大楼背面找到电梯来到楼顶平台，忍者头目Mukade果然在这里（存盘点4），他像个木桩一样悄无声息地站在Konoko面前。

Konoko希望从Mukade口中得到关于自己身世和潜质的谜底，但Mukade却想诱使Konoko向潜质的能力屈服，咒语使Konoko的思想渐渐模糊，但她最终还是没有被Mukade所诱惑。一场恶战在所难免



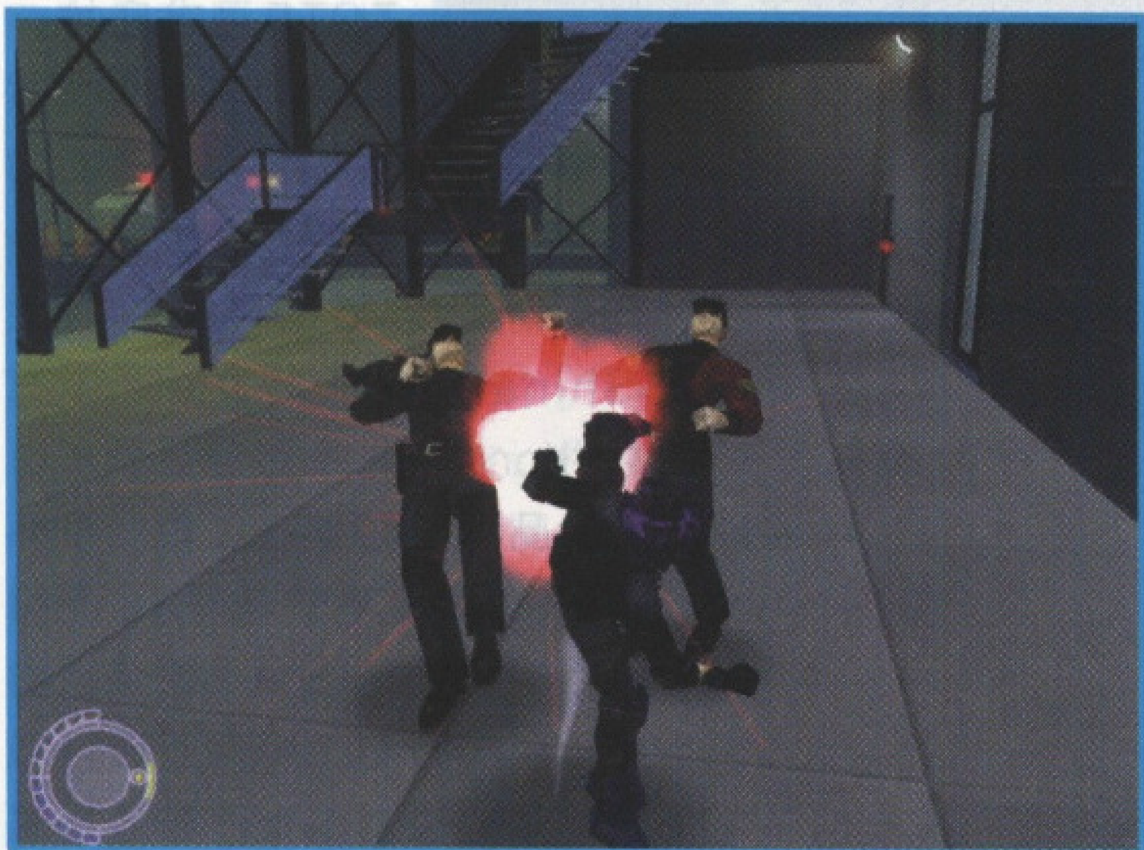
（Mukade会瞬间移动和隐身，瞬间移动没有太大的意义，因为楼顶很小很容易发现他，只是要小心能量波，它会自动跟踪；对于隐身只要注意观察还是可以看到一个模糊的影子的）。几分钟后，胜负已分，Mukade倒在地上垂死挣扎，一张光盘从他身上滚了出来，正是他从政府大楼偷走的资料。

## 第十一章 梦

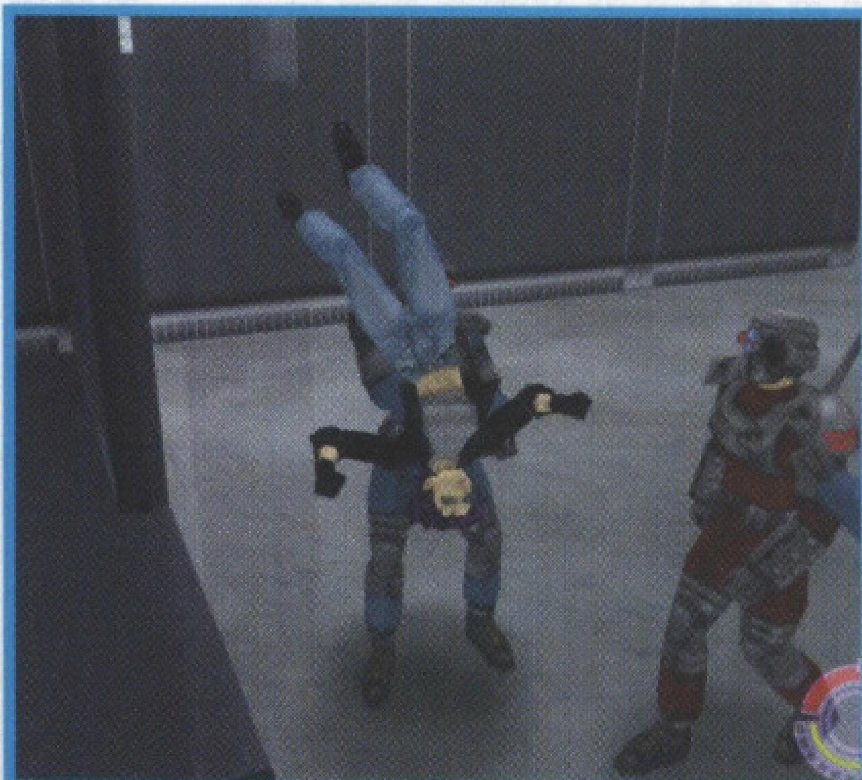
Konoko查看了那张光盘，从记录中找到一个地址，那是Konoko父亲的实验室。这个实验室已经被警察查封多年，人迹罕至，Konoko打算将这里作为暂时的落脚处。

为了解开心中的谜团，Konoko打开手提电脑，放入资料光盘，找到父亲的一段日记：

"自从失去了Jamie——她是我最爱的人，我就一直在尝试找到一个让我活下去的理由，不能让她白白牺牲！否则我是绝不会原谅自己的。Jamie曾经是我的学生，是我所有学生中最出色的一个，她是如此的出



类拔萃，我甚至爱上了她。Jamie知道政府隐瞒了环境恶化的真相，决心不惜任何代价也要让公众知道政府的所做所为，我俩都知道这很危险，但我们当时实在太年轻了，而且我们认为我俩是密不可分的。可我终于还是失去了她，天啊……我们需要寻找证据让政府承认事实。于是我们来到一个被他们称作所谓的"荒野保护区"，这其实是一个重污染区，政府用这种肮脏的手法轻易掩盖了这一点……完全超出我们预料的可怕事情发生了，就在我们进入这个地区的时候，Jamie的腿受了伤，伤口几乎是马上就感染恶化了。她倒在我的怀里，而我却想不出任何办法救她，我做了一切我能做的，但没有任何作用！上帝啊，原谅我……在大气处理装置外面的世界充斥着有毒物质——水、空气、土壤，一切的一切都是有毒的，如果不行动起来的话，我们最后将走向毁灭。我常常在夜里惊醒，梦见Jamie在我怀里痛苦地呻吟。是我亲手杀了她。我要做我该做的，为我自己赎罪。Jamie的哥哥Kerr将会帮助我，对于Jamie的死，他的伤心程度不亚于我。"



下面的部分缺失了，因此Konoko还是不知道父亲和舅舅到底在研究什么，就在她迷惑不解的时候，一个声音传来："你还不明白吗？"出现在Konoko眼前的竟然是Muro。

"告诉我真相！"

Muro狞笑着消失在黑暗中，Konoko追了上去（存盘点1），将Muro打倒在地，刚想问他些什么，只见一阵眩目的闪光，Muro消失了！Konoko发现自己竟然在一个巨大的大厅内，而Shinatama正在上方的一条通道内向自己招手。Konoko追了过去，四周竟然冲出一群只有小腿高的BGI士兵，天啊！（如果在干掉忍者之前就把所有的小人士兵干掉，就会……哈哈哈，很搞笑，不过有时间限制）走上一段黄金般的楼梯，干掉迎面扑来的忍者，走进旁边的门，Shinatama示意Konoko跟着她走，可是一转眼她就不见了，Konoko只好先把房间里的敌人干掉。穿过走廊来到下一个房间（存盘点2）竟然遇见了Griffin！Konoko怒斥他的种种恶行，Griffin恼羞成怒，叫来两名TCTF士兵向Konoko发起攻击。Konoko只好将他们打倒，结果又是一阵闪光，Griffin也消失了。Konoko走出房间，干掉路上的忍者（小心不要碰到光栅，否则会被电击枪打到毒水里），Shinatama再次出现，原来是个幻影。Konoko



回身才发现身后的门已经关上了，只好向前走。走进房间，令人吃惊的事发生了，房间里竟然又站着一个Konoko！"她"向Konoko走来：

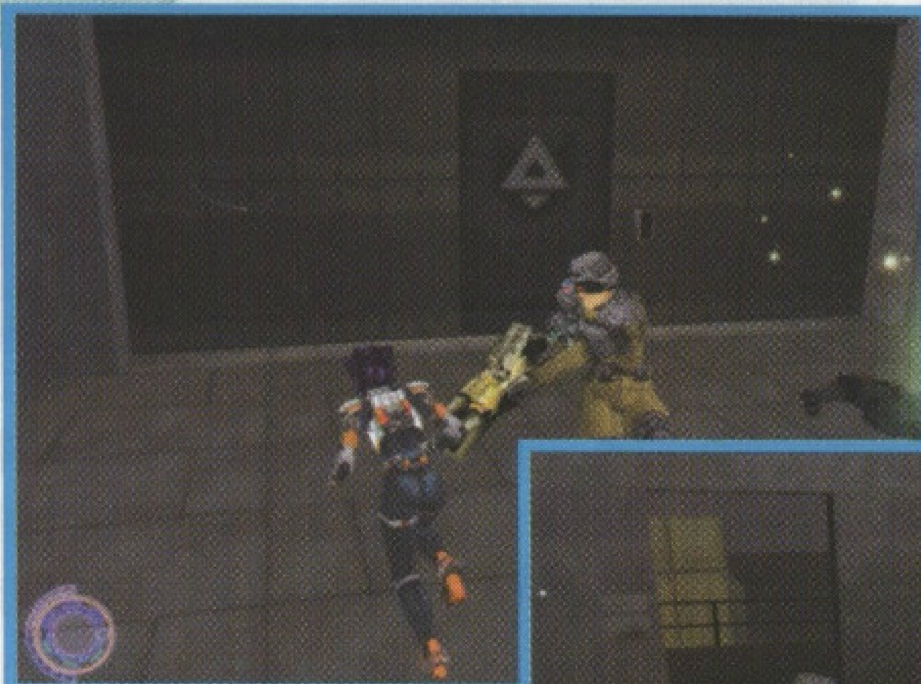
"Mai，你是个叛徒，我受命要抓你回去。"

Konoko当然不能让她如愿，将这个Konoko击败

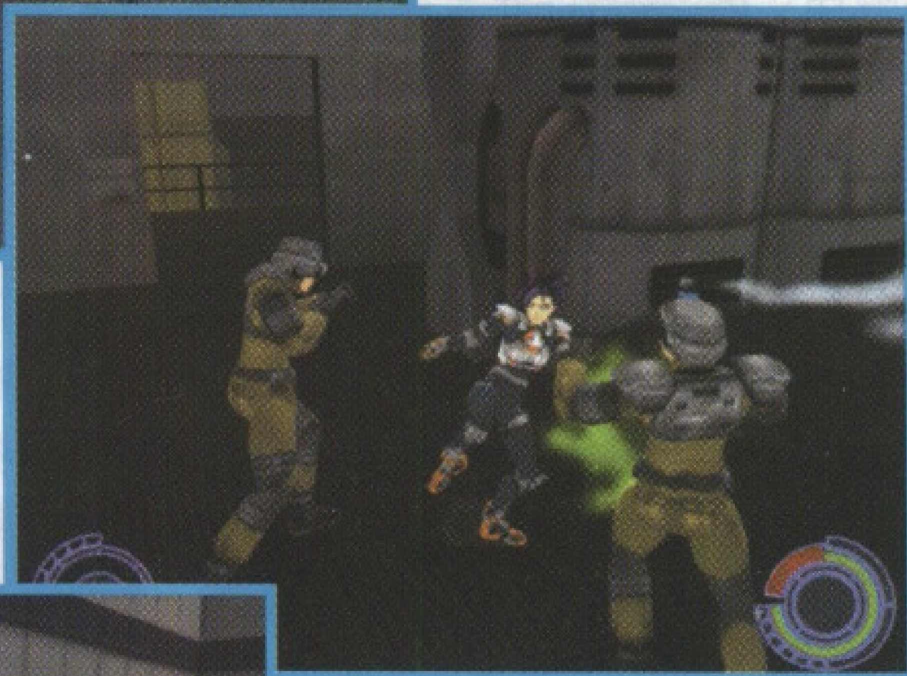
后，她也像Muro和Griffin一样变成了闪光消失了。Konoko大叫一声惊醒过来，原来是个梦……

## 第十二章 父亲的罪孽

得到了充足的休息后，Konoko决定去找自己的舅舅Kerr博士。他曾经和Konoko的父亲一起工作过，应该知道更多的内情。Konoko根据资料找到了Kerr博士的所在地——TCTF第112科学监狱……



Konoko成功地潜入监狱，在监狱值班室里偷听到两名警卫的谈话："Griffin先生专门'关照'的那个博士今天在哪？""我想应该是在舱室附近游逛吧。"



通道里有激光光栅带动的自动电磁炮（存盘点1），Konoko看准靠近地面的弧形轨道的光栅移动到最高处时，迅速跑动，用滑铲动作穿过了光栅封锁线（其实即使碰到光栅，只要迅速转移位置，也不一定会被击中，但是相当危险）。穿过这条危险的通道（存盘点2）来到监狱内部A区，Konoko迅速干掉警卫，在二楼控制室里找到控制终端，打开通往B区的门。B区的地形与A区相似，Konoko将警卫干掉后，缴获了一支SML3和一些弹药，在二楼的控制室里找到控制终端。来到C区，Konoko没有被警卫们难倒，却被一道激光光栅挡住了去路。这光栅实在太密了，刚好附近有一扇门，Konoko走进这个房间，真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫，Kerr博士就在这个房间里。Kerr博士说他需要实验室里的设备，但是Griffin的手下把他从实验室中隔离出来了，希望Konoko能把电子锁打开，并约定在实验室会合，说完就走出了房间。



Konoko在房间里找到控制终端（存盘点3）关闭了激光光栅，走出房间穿过那道门来到监狱D区。这里是发电机组所在地，在3个发电机房里各有一个控制终端，只要将发电机的输出反转就能将锁打开。Konoko没费什么事就干掉了在附近巡逻的TCTF警卫，随即操作控制终端打开研究室的门。等Konoko到达研究室的时候，Kerr已经先到了。

Kerr博士为Konoko做了检查，然后为Konoko解开了潜质的谜团：Konoko的父亲Hiroki Hasegawa博士深知有毒环境对人类的威胁，认为最好的解决办法莫过于改造人类本身去适应环境，因此与Kerr一同研究开发出了基于基因结构的Daodan超能物质。它能在母体中以极快的速度自我复制和进化，当母体受到打击或伤害时它会逐渐成长，并修补和替换身体组织中损坏严重的部分。由于研究经费来自Syndicate财团，Syndicate得知了研究内容，当研究接近尾声时，Syndicate派人袭击了实验室，抓住了Hiroki和Kerr，以及当时还很小的Konoko和她的哥哥——Muro，抢走了仅有的两个样品，这两个样品分别基于Konoko和Muro的遗传基因。Kerr设法带着Konoko和基于她的Daodan逃出了Syndicate的魔爪，前往TCTF寻求庇护，结果TCTF的指挥官Griffin为了在与Syndicate的斗争中不致落败，强迫Kerr为Konoko植入了Daodan，并安排Shinatama监视Daodan在Konoko体内的发展。Konoko这才知道，原来自己竟被Griffin当作实验品整整13年……

就在Konoko茫然不知所措时，一个TCTF特种兵冲进了实验室，Kerr挺身为Konoko挡住致命一枪而身亡（存盘点4）。Konoko悲痛万分，但TCTF的部队仍不断涌来，Konoko只能孤身逃离。由于TCTF控制了监狱入口，逃出的唯一途径就是通过生化处理池。Konoko操作实验室里的控制终端打开走廊尽头的门，将里面的士兵干掉后，上二楼操作控制终端打开安全通道的门，穿过激光光栅和士兵的



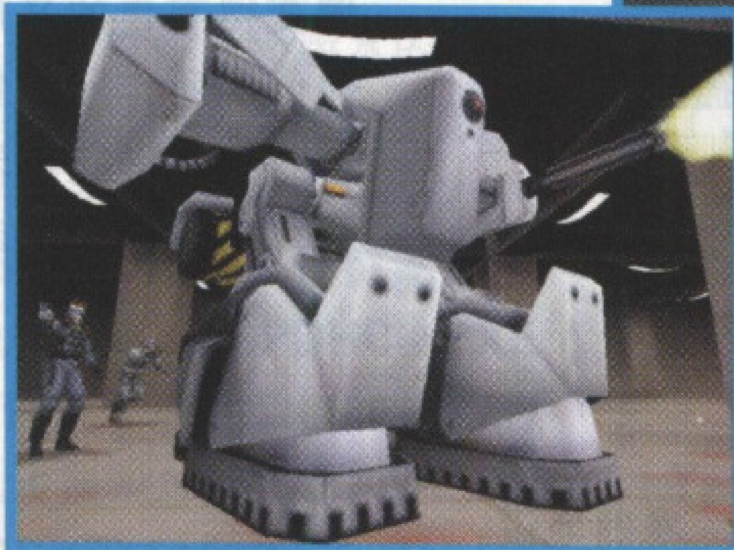
拦截，来到处理场内。这里没有什么警卫，Konoko到控制室里操作控制终端给起重机加电，希望能操作起重机把墙打破，然后从洞口逃出去。3个电池很快就填充完成，起重机开始启动，这时TCTF的特种部队已经冲进了处理场，Konoko一个跑跳抓住起重机的钩子，但起重机只能转到充满有毒废液的排污池，Konoko跳进池中，忍受着腐蚀性废液的烧灼，让水流将自己带向出口……



## 第十三章 凤凰涅槃

几经周折，Konoko回到了父亲的实验室，经过两天的休整后，她决定到TCTF找Griffin，为Kerr舅舅、为Shinatama，也为自己讨还一个公道。

Konoko打碎玻璃天花板进入大楼内部，司令室里果然只有Griffin一个人，但他不敢正面回答Konoko的斥责，而是开动机关使整个司令台向下沉去。升降机通向总部大楼地下的机密资料库，没有4级以上的安全密码无法进入。对于没有密码的Konoko来说，唯一的办法就是令供应站反转，使资料库的电子锁过载而失效，但这就意味着向整个TCTF挑战（第一存盘点）。



Konoko走出司令室，在两边的警卫室里找到控制终端关闭了通道里的激光光栅，在控制室里操作控制终端打开通往楼下通道的门，从通道下楼来到高级安全区（存盘点2）。这里到处是TCTF特种部队，逐层解决掉他们后下楼来到安全区（存盘点3），这里的士兵不多，Konoko很快找到3个能量站，并操作控制终端使其反转，安全系统全部失效！Konoko快步赶到楼下（存盘点4），在每层的控制室里都有一台控制终端，



将它们全部关闭后，通向地下室的通道打开了，Griffin果然在这里。

"你是个失败的实验品，这早就在风险预计中了，我一开始就知道可能会有这么一天的。Shinatama曾经用于在实验的各个阶段保持与你的联系，她很了解你。我想最好的结局就是没人知道你的存在，所以我将她与攻击群的控制系统连接起来，你没有机会，根本没有。"

资料库中间升起一个像"死亡之脑"一样的装置，在装置中间的竟然是……Shinatama！她被Griffin控制了！能量护栏保护着Griffin。唯一的办法就是通过断路器切断电路。Konoko发现自己必须面临一场无奈而痛苦的战斗（存盘点5）……

当第3次合上断路器时，四周的激光光栅和能量护栏一起消失了，Shinatama从装置中艰难地走出，Griffin非常惊慌，用枪指着Shinatama，枪响了，他又一次杀了Shinatama！Konoko扑过去夺过他手中的



枪，该结束了！（以下有两种选择：放过Griffin或者杀死他，这将对结局产生影响）

## 第十四章 潜质的曙光

Syndicate的总部所在地是一个位于山谷中的堡垒，从地面进攻是不可能的，唯一的途径就是通过空降。Konoko从机场弄到一架小型飞机，为了避免降落伞引起敌人注意，她计划不用降落伞，而是从20米左右的空中直接坠落，当然这就得借助Daodan的力量。

Konoko落在围墙内一块有厚雪覆盖的地方，全身上下毫发无损。最危险的一关已经过了，现在要做的就是赶快找到Muro（存盘点1）。Konoko小心翼翼地穿过停机坪（不要在停机坪逗留，四周警卫塔上的敌人火力强大，而且视野宽广。在大型车辆入口附近的箱子上可以找到武器），进入堡垒内部，钻过激光光栅"封锁"的通道，来到仓库里（存盘点2）。在右边的房间里找到控制终端打开左侧的门，干掉左边的敌

人后，再操作控制终端打开通往楼下的门，但通向堡垒更深处的大门还是没法打开。这时仓库里来了一辆装甲卡车，看来敌人的增援到了，不过这未尝不是好事。Konoko来到楼下干掉卡车司机，从他身上找到卡车钥匙，将卡车发动起来，只听轰隆一声巨响，卡车把大门撞开一个洞（存盘点3），Konoko上楼找到一扇没锁的门进入安全中心。安全中心分4层，从二层往上每层都有两台控制终端和数据终端，这些数据终端内的资料揭示了Muro的一个恐怖计划——控制全世界周边的空气处理装置，并将其反转，使空气中充满有毒物质。这未免太疯狂了，难道Muro要毁灭全人类吗？但如果是这样，他为什么又要控制有毒物质的含量呢？Konoko很快明白过来，Muro是想让空气带毒！他手里掌握着潜质的秘密，不想死的人只能向他屈服，获得潜质植入，才能保住性命。



时间已经不多了，唯一的办法是试着使发电机超负荷运转，让它爆炸。Konoko操作控制终端打开安全中心底层的门，进入控制中心，在顶楼找到控制终端，输入命令使发电机超负荷，是与Muro有个了断的时候了（存盘点4）！

以下根据第十三章结尾的选择，有两种不同的结局：

**分支1：**

Muro果然来了："我亲爱的妹妹，你竟然孤身一人跑到这来，实在是愚蠢的行为。"

突然Griffin带着TCTF部队在Konoko身后出现："不，她不是一个人。你被捕了，Muro。该结束了！"

"投降吧，Muro，你已经被我们包围了。"

"投降？决不！"

在数十个回合后，Muro摔倒后没有站起来，准确地说，是再也起不来了……

**分支2：**

Muro果然来了："欢迎你到这来，亲爱的妹妹。你似乎根本不在乎潜能是否完全发挥，这真是太令我感动了，你本来应该能变得更强的。让我演示给你看看吧……"他忽然变身成一个高大的怪物。

"难怪Griffin一直在担心，他害怕我也变成这样！"

"可怕吧？这就是我们的未来。加入我这边吧，否则你就会像其他人一样被致命的空气和污染的水窒息而死。我已经实现了父亲的梦想。"

"不！父亲的梦想绝不是这样的！他梦想的是生命，而你所知道的都是死亡。"

"那就死吧！"

惟有拼死一战了（怪物Muro的物理攻击和超能力都很强，只有当他身上的红光短暂消失时物理攻击才对他有效），Konoko一边向他发动攻击，同时不停地使用恢复剂恢复和加强体力。一番苦战后，Muro终于大吼一声倒下了……

虽然击败了Muro，也阻止了他的阴谋，但



由于发电机过载，部分地区的大气处理厂发生了爆炸，波及周围地区。虽然其他的大气处理厂保住了，但是没什么值得高兴的，由于大气处理厂数量减少，空气质量越来越差，很多地方已经不适于居住而被放弃了。人口拥挤、社会混乱、疾病肆虐……对普通人来说，在空气质量变差的地区活着呆下去是不可能的。Konoko的父亲终其一生都在为避免这种情况的发生而进行研究，但使得空气、水和土壤变得有毒的又是谁呢？事实上，人类总要为他们的所作所为付出代价的！

其实潜质本来是可以改变一切的，但，现实比希望残酷得多……

（注：另有《奥妮》完全小说攻略，请参阅《水晶宝合》）

◆广西 Titanium

**86**

**总评**

| | |
|---|---|
| 制作 | Bungie |
| 发行 | 世纪雷神 |
| 载体 | CD × 1 |
| 类型 | 动作 |
| 语言 | 中文 |
| 环境 | Windows 95/98 |
| 画面 | |
| 音响 | |
| 操作 | |
| 娱乐 | |
| 剧情 | |

# 补丁铺

看着自己心爱的《大众软件》从书柜蔓延到屋角，从屋角蔓延到床底，这厚厚的99期杂志似乎就是一部中国游戏玩家编年史。从第1期到第99期，作为一个忠实读者&狂热玩家的我几乎没有错过一期（当然遗憾的还是缺少了2本增刊），而我这样的读者可能不在少数吧！历数这99期的杂志，我想除了那个永远的“仙剑”之外，还有一样东西也是始终贯穿其中的，那就是我们的补丁铺。从一个使用者，到补丁铺的临时工，一直到今天的正式掌柜，其间可真是说不完的辛酸苦辣（台下一片嘘声……）。其实，在这第100期的大庆日子里，我最希望的还是各位玩家在小铺能各取所需，尽兴而归！

游侠创作室：ALI

## 《三角洲特种部队III——大地勇士》联机加速器

**Delta Force Land Warrior**

《大地勇士》在最近几个升级档中做的最主要的改变就是禁止在游戏中使用“加速齿轮”之类的加速软件，不过，还是有人开发出了这个对付最新版本的加速器。但ALI还是建议大家最好不要使用这类工具，因为它造成了联网游戏中的不公平竞争。

**使用方法：将子目录\D3SPEED下的文件复制到游戏目录下，并在游戏时运行执行文件HHSPDHCK.EXE打开加速器，就可以任意调节速度了。注意，如果你的操作系统是WIN2000，那么请复制NTPORT.DLL和ZNTPORT.SYS到C:\WINNT\SYSTEM32下。**

## 《亡命之徒》七项属性修改器

**Desperados Wanted Dead or Alive**

3年前，《盟军敢死队》创造了全新类型的电脑游戏，改变了游戏发展的走向。可以肯定，正是受了《盟军敢死队》的影响，Spellbound才会决定开发这个《亡命之徒》的。而游戏上市之后确实也赢得了广大玩家的心，玩家似乎已经淡忘了《盟军敢死队II》即将上市的消息。这里提供给大家的是几乎修改了游戏全部人物能力属性的7项属性修改器。

**使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Tab+Alt）切回系统，运行子目录\DES7T下的执行文件DES7TRN.EXE打开修改器。F4键是无限卡片，F5键是无限补给，F6键是无限燃料，F7键是无限炸药，F9键是自动上子弹，F10键是隐身，F11键是无限子弹，F12键是停止作弊。**

## 《部落II》无限飞行修改器

**Tribes 2**

作为一款联机游戏大作来说，它的升级实在是太快了，居然已经到了V22337版。不过，似乎道高一尺魔高一丈，对付最新版的修改器还是出现了！使用该修改器在游戏中几乎可以无限飞行，在联机对战时可是一件相当有力的武器啊！

**使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Tab+Alt）切回系统，运行子目录\EYMT下的执行文件EYMT237T.EXE，使用相应按钮即可。注意，这个修改器不能用于V22337版以后的版本（如果有的话）。**

## 《辐射战略——钢铁兄弟会》无敌修改器

**Fallout Tactics：Brotherhood of Steel**

小铺上回也提供了这个游戏的强力机器人生成器，不过毕竟依靠机器人还不如靠自己啊，所以这里再提供一个更强大的武器——无敌修改器。这下就不用担心敌人的火力强大，你可以勇往直前而毫发无损了。

**使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Tab+Alt）切回系统，运行子目录\BOSGOD下的**

**执行文件BOSTRN.EXE打开修改器，按F1键即可无敌。**

## 《海岛大亨》金钱修改器

**Tropico**

作为一款跳票很久，而且国外各大游戏媒体竞相报道的游戏，它似乎来得太无声无息了点。也许是国内的游戏环境和国外的差异比较大吧，其实它确实是一款不容错过的模拟经营类游戏。我们为大家提供了该游戏的金钱修改器，金钱是建设的一切，不是吗？

**使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Tab+Alt）切回系统，运行子目录\TROPTRN下的执行文件FDXTROTR.EXE打开修改器，选择相应按钮即可得到无限金钱。**

## 《CIA孤胆英雄》两项属性修改器

**CIA Operative Solo Missions**

冷战结束以后，恐怖分子、毒品集团、犯罪集团、黑社会逐渐对美国社会构成了新威胁。CIA就是专门对付这些犯罪组织的，他们培养的高科技专家，精通各种武器、语言、渗透技术，从犯罪集团的内部进行瓦解。玩家所扮演的就是一名CIA特工杰克，奔赴世界上各个热点地区破坏犯罪组织，完成任务。当然按照惯例，美国政府是不会承认杰克的身份和行为的，因此杰克只能孤身奋战，他的“伙伴”只能是玩家自己的头脑，同时，这里提供的修改器也可以成为最佳的冒险“助手”。

**使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Tab+Alt）切回系统，运行子目录\CIA2T下的执行文件PGCSMTRN.EXE打开修改器，按B键是无限子弹，按G键是无敌模式。**

## 《钻子先生》两项属性修改器

**Mr Driller**

NAMCO的DC人气作品《钻子先生》这次推出了PC版，由于这个游戏玩法相当简单，而且富有益智性，因此颇受大众的欢迎，在日本尤其得到了少女们的垂青。那么，我们就为这些游戏少女们提供这个修改生命和空气的修改器。

**使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Tab+Alt）切回系统，运行子目录\DRILLER下的执行文件MRDRILLERTRN.EXE打开修改器，按F7键是无限生命，F8键是无限空气。**

## 《恶魔岛》完美中文汉化包

**Evil Islands Chinese**

终于这款出色的Nival Interactive公司的ARPG游戏有了汉化包，为国内玩家创造了良好的条件。该汉化包支持对各种版本号的英文版《恶魔岛》升级，并将版本号升级至最新的V1.06版。

**使用方法：相当简单，直接运行子目录\ELUPDATE下的执行文件ELUPDATE.EXE，程序将自动搜索游戏安装目录并进行汉化，典型傻瓜型的操作。**

## 《黑与白》简体中文汉化包

**Black & White**

在第9期补丁铺中送出的《黑与白》超级补丁包大家一定记忆犹新吧，其实，由于时间的关系，ALI还漏了一个重要的补丁，那就是汉化包。

**使用方法：先运行子目录\BWCH下的执行文件BWCHUPDATE.EXE安装繁体中文汉化包，它的使用是傻瓜型的，自动搜索游戏目录后即可完成安装。而后再将子目录\BWGB下的文件复制到游戏目录下覆盖同名文件，即可将游戏升级至简体中文版。**

## 《百战天虫——世界大战》WONNET联机补丁

**Worms World Party**

我们的《百战天虫》又回来了，这款昔日风靡一时的游戏，当年带给大家无穷的乐趣。而现在这个最新版本采用了最新的联机技术，支持我们和全球各地的玩家联机作战，而这个补丁正是修正了游戏联机到全球大型战网WONNET的BUG，使用后就可以成功登录WONNET进行对战了！

**使用方法：将子目录\WWPNET下的执行文件复制到游戏目录下，覆盖相应文件即可。注意，该补丁不适用于中文版。**

**本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第7期**
**本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net**

# 秘技屋

北京 村雨

## 地球2150——月球计划

### Earth 2150：The Moon Project

进入游戏后，输入“Cheater 1”开启秘技栏，然后输入：

idkfa＝所有单位增加防御、耐久度和弹药
nobelprize＝所有科技研究
sciencefornothing＝自由研究科技
ultrascience＝增加研究速度
gohome!＝破坏所有已选建筑
judgementday＝消灭所有可见的敌人
hereyouare!＝显示全屏幕的敌人
tromaville＝所有可见敌人受伤害
hotground＝放置矿坑
shower＝流星雨
hide＝开启战斗隐藏
moonlight＝消除战斗隐藏
byebye＝战斗失败
limit_up [数目]＝增加单位上限
moneyfornothing [数目]＝增加资金上限
cheater 0＝关闭秘技栏

## 石油大亨

### Oil Tycoon

在游戏主文件夹下找到“config.txt”文件，用记事本打开，在此可以改变所有产品的成本。

此外，在文件中找到下列行，可以改变游戏初期钱的总量。

startkapital（1）＝6000000；einfach
startkapital（2）＝4000000；mittel
startkapital（3）＝2000000；schwer

## 辐射战略——钢铁兄弟会

### Fallout Tactics：Brotherhood of Steel

无限复制物品：在与敌人的遭遇区（例如Gas Station）丢下你要复制的东西，离开该区再回来，捡起它，然后再离开。当你再回来的时候，会发现那个东西又出现在原地。

## 黑与白

### Black&White

无限木材和食物：使用一个木材或食物魔法，将手掌移至村内的商店或工场门口，快速重复按鼠标右键，成功的话可用少量mana来产生大量木材或食物。

愚人节脚印：将你的电脑日期设定为4月1日，然后开始游戏，这样你的神兽脚印会变成“笑脸”。

在小岛上打保龄：到God's Playground（游戏进行时按F2），然后按Esc键离开首个tutorial。放大地图画面，找寻一认为独立的小岛，将镜头移近，再调整到令你可同时看到大小两座岛。在小岛的地上你会发现2个沙滩波、2个保龄球，以及印有笑脸的保龄球樽。

晕眩的魔鬼：开始tutorial后，等到天使停止说话，重复用鼠标画圈，这样恶魔会被你弄得头昏眼花。

魔法维持无限秘技：在游戏内，那个手掌形的游标在玩家的管辖范围外只有数秒的使用时间。如果大家有可使用的魔法，在管辖区外使用，并让计时器持续运作（当魔法正在使出时）。这样你的魔法便可维持无限。虽然此秘技需要玩家有耐性去尝试，不过却可令游戏容易（注意：fireball、guard等魔法无效）。

专用练功地图的改法：在《黑与白》里养的小动物可以模拟联机训练，不过游戏自带的3幅地图是很难练功的，想要学的魔法非常难找，所以可用如下方法改出需要的练功地图来：

在Black&White\Scripts\Playgrounds目录下有TwoGods.txt、ThreeGods.txt、FourGods.txt这3个文本文件，分别对应游戏自带的3个模拟联机地图，以TwoGods.txt为例（对应的模拟联机地图是Battle another god for this realm），先备份一份，然后打开它，找到下面几行：

```
rem ********** PLAYER_ONE ************
rem ---------- Town:0 ----------
CREATE_TOWN(0,"2185.72,2315.78",
"PLAYER_ONE",0,"CELTIC")
SET_TOWN_BELIEF_CAP(0,"PLAYER_TWO",1.0000000)
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0,"HEAL")
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0,"TELEPORT")
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0,"WATER")
CREATE_NEW_TOWN_SPELL(0,"WATER_PU1")
```

后面4行就是定义Battle another god for this realm这幅地图中村子里所拥有的魔法，分别是HEAL（医疗）、TELEPORT（传送）、WATER（雨）和

WATER_PU1（大雨），接下来只需要按上面的格式将魔法名加入即可。其它魔法的名字可查找：

FIRE_FLY_SPELL_REWARD_PROB（FIRE，0.000000）

从这一行往下的几十行括号里都是魔法的名字。

## 来吧！宝贝
### Come On Baby

这是一部休闲型的游戏，由可爱的宝宝进行各种体育项目大比拼。比赛中有一些小窍门，如非洲宝宝速度最快，最好用来赛跑，中国宝宝敏捷度及智能高，适于平衡项目。另外的技巧还有：

摆脱章鱼：按Ctrl+Alt键不断给宝宝冲气，当宝宝头像被充满的红色状态条抵住（屏幕上方各两端有选手的头像，同时有一个长行状态条，敲击Ctrl+Alt键则状态条内红色增多），按Shift键就可向上提升，重复操作即可摆脱。

百米赛跑：开始宝宝都是跪在地上的，比赛是谁先到终点谁赢。控制“Ctrl”、“Alt”（一定要有节奏，不能图快而乱敲一气），使宝宝跑起来就行。

## 幽浮——执法者
### X-COM：Enforcer

游戏运行中，按下~键激活控制台，然后输入以下密码：

xgod＝无敌

xfly＝飞行

xghost＝隐身

allammo＝所有弹药

killpawns＝敌人全灭

## 热带丛林
### Tropico

在游戏中输入以下密码：

pesos＝金钱增加20 000

contento＝快乐度增加10点

## 烽火三国II

在内政窗口时输入：

give money＝金钱、粮食各加1万

get it＝立刻招降

在大地图窗口时输入：

game win＝立刻胜利

game lost＝立刻战败

在单挑前输入：

war win＝赢得战斗

war lost＝战斗失败

## 烽火英雄

空格键+F8+鼠标右键按1下＝画面左边出现s开头的是砍一下1万多的超级技

空格键+F8+鼠标右键按2下＝画面左边出现c开头的是把敌人全部定住的定身法

空格键+F8+鼠标右键按3下＝取消所有秘技

## 狂战一族
### War Breeds

在游戏中按下Caps Lock键后，按住Ctrl键不放并输入“SPAMSPAMSPAMHUMBUG”，再次按下Caps Lock键，接着按下“F9”后输入下列密码：

cgk max＝游戏中CGK等级最大

crop pop＝所有农田生长作物

crop kill＝杀死地图上所有的作物

egg boy returns＝地震

kill＝杀死选择的部队

minimap on/off＝小地图开/关

set none＝地图全貌

## 模拟人生——家庭派对
### The Sims：House Party

增加金钱：在游戏中按下Ctrl+Shift+C和Enter键进入秘技模式，再键入“rosebud”开启增长金钱模式，然后键入“！；！”可增长金钱。

金钱无限：买一焰火机，先去游戏，等到烟火落下来后进入购买模式，一起按下“Ctrl”＋“Shift”＋“Alt”＋“C”，输入“move_objects on”，然后按回车卖掉烟火，一次可得到$2300。

## 泥道赛车
### Dirt Track Racing Sprint Cars

更多金钱：在career mode里输入名称“MEGASAXON”，就可得到100万元。

**Email：snowdancer@asiagame.com**

**WEB：http://www.asiagame.com**

栏目编辑：JIN jin@popsoft.com.cn

# 编辑部的故事 四

北京 田峰






























# 编辑部的故事

编辑部的故事 四









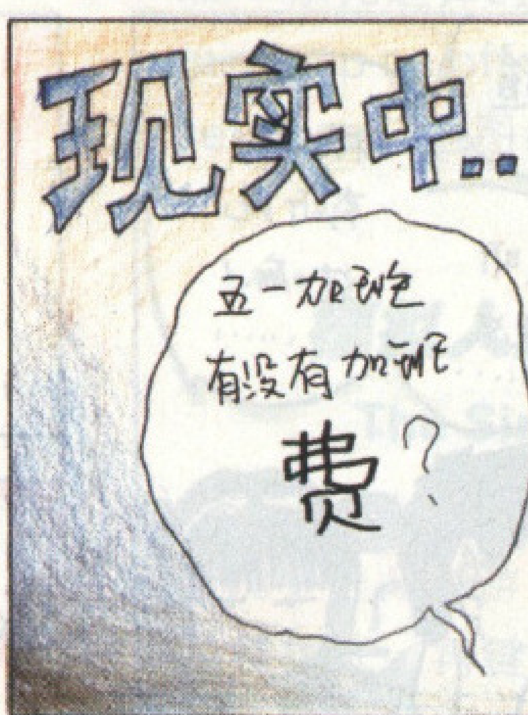






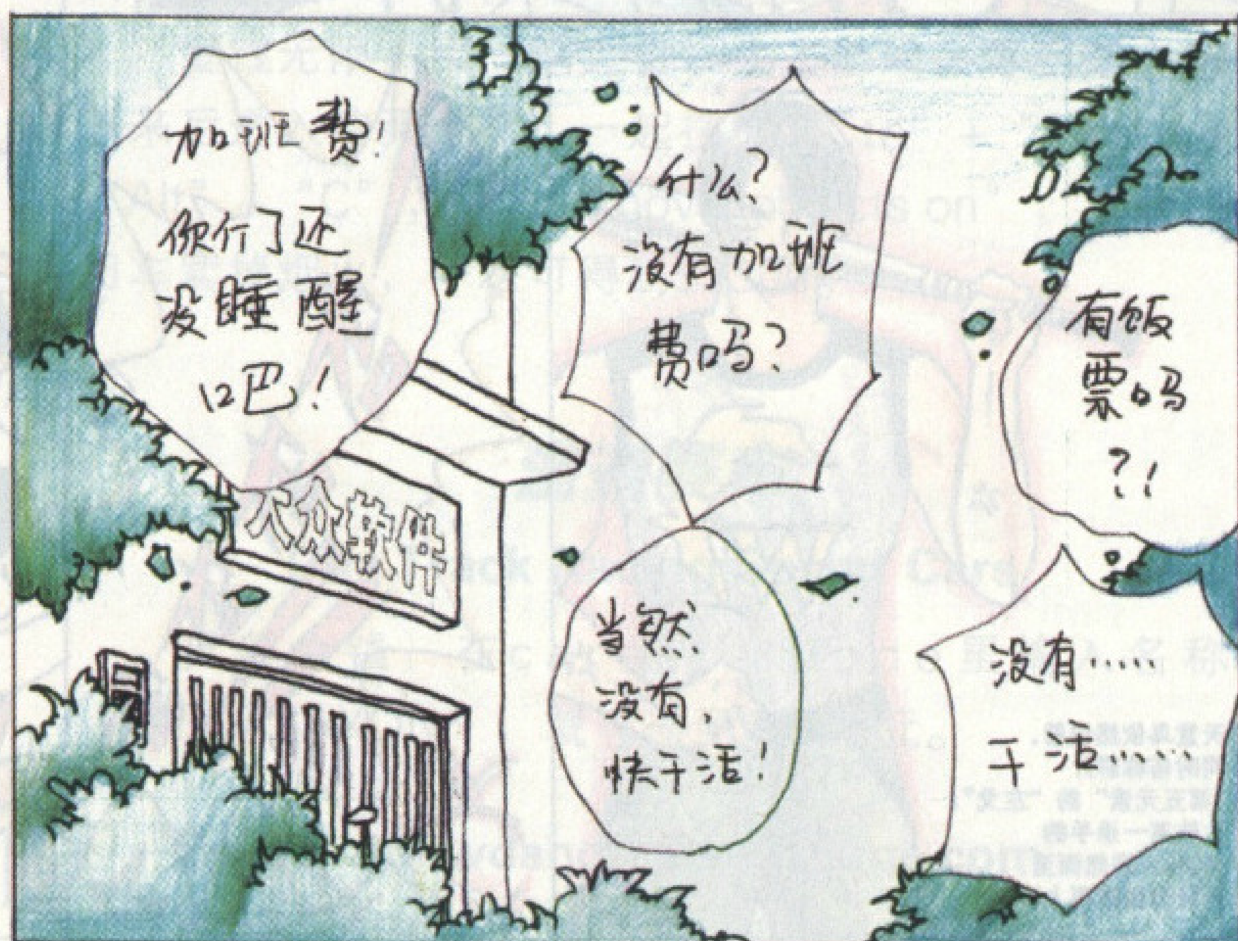




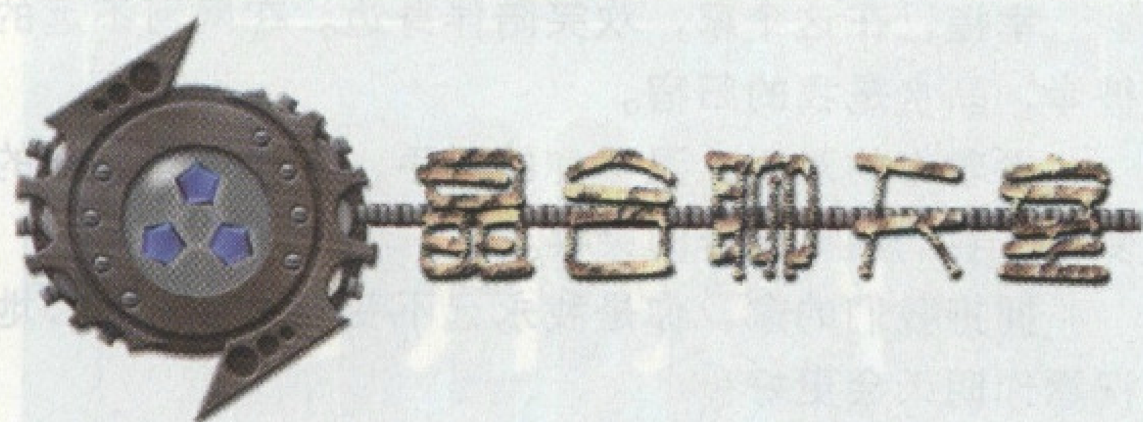











**上海　妮可**

又是紫藤烂漫时

"操场西边的紫藤又开了……"

"真的？"习惯性地反问一句又不等回答的我以每秒340米的速度"飞"出了教室。

真的，还未到操场西南角就远远地望见那里弥漫着一片淡紫色。"紫藤花又开了……"自言自语间我放慢了脚步，缓缓地走向那片紫雾缭绕间，犹逢久违的故友般满溢欣喜。

今年的紫藤较之往年似乎开得格外婀娜，却又给人以平和感。微风拂过，几片不安分的花瓣顺着发丝滑落耳鬓时才突然感到时光真的是飞逝如电，正如这"开也匆匆，谢也匆匆"的紫藤花，而我们也日复一日年复一年地在人生的道路上向前迈进。

几日前好友来信无意中提及，我才恍然大悟——《大众软件》创刊100期了。也许是岁月流逝，也许是每月从书报亭"抢购"大软成了习惯，只觉得不经意间已经看着时间的画笔在大软杂志上画出一个"100"。

还记得也是在这样一个紫藤开得烂漫的季节里我结识了这位名为《大众软件》的朋友，当时被晶合聊天室众玩家的风趣幽默引得捧腹大笑，以至有失形象的情景至今还记忆犹新。转眼几年过去了，时光在悄然无息中溜走，自然也带来了诸多对人生和周遭变迁的感受，对大软也一样，但值得一提的是它正如同校园的这片紫藤——今年花胜去年红，明年花更艳，不用待到山花烂漫时，它已在丛中笑了。记不清是哪期的"编辑部报告"中提到"大软杂志的改观不会一下子就让你感到不一样，只有当你拿起年初的杂志和年末的杂志仔细翻阅时你才会不由自主地叹曰：'果然很不一样了'。"此言甚是有理。可我现在想说的是，如果你把以往每年的杂志一本本摊在桌上一看你更会纳闷——这是同一本杂志嘛？但那4个醒目的金属大字以及绿底的Popsoft标志却很自豪地提醒你，这就是"我"——《大众软件》的成长相册。

大软100期，想说的有许多，比起周星星的"滔滔江水连绵不绝"怕是还略胜一筹，但碍于众友人对"唐僧"的忍耐限度问题还是轻描淡写几句吧。

同周围诸多玩家一样，我也是因为"仙剑"而偶然邂逅大软的，并最终通过大软而进一步了解了"仙剑"，听来也许有些不可思议。遥想当年，只有每回看Game龙虎榜和晶合聊天室群雄对"仙剑"的各抒己见时，才深刻地感到一种无形的默契，才让我对Pc Game的了解和喜爱随着时间的推移而不断升华。相信大软近年来的变化是每位大软迷有目共睹的，别的不谈，单只需翻开每年大软的最后一页对照一下，我们就可以从中看到大软读者数量呈几何基数的增长以及电脑游戏这几年来的沧桑变化。同时，也可以看到国产游戏所走的艰辛之路。95年支持"仙剑"的票数还仅400多，可事隔5年多，这个RPG始祖级的游戏却拥有了2000乃至3000的Fans。而当年步伐轻盈的李逍遥也成了今日众玩友口中"白发三千丈"的老爷爷了，想来真够啼笑皆非的。而除了"仙剑"之外，Game龙虎榜也不是新人换旧人，就是青出于蓝胜于蓝了。《剑侠情缘Ⅱ》也终于让国产游戏扬眉吐气了一回，大摇大摆地步入Top Ten。从几百人参与的首选游戏排行榜到上千人加盟的网选游戏排行榜，从纯粹的游戏选举到极富特色的应用软件推荐，并不轰轰烈烈的改动却体现出大软发展的一个重要侧面。

对于大软的编辑们，我一向以为用"乐观敬业"4字来归纳较为合适，印象最深的是有一期杂志的Game龙虎榜出错了，结果下一期编辑部就致歉读者，还用了"蠢血沸腾"4字风趣地批评那失职的小编，着实让我感叹了好一阵，可怜天下小编心……**（老编云：最负责的人是我，最辛苦的人是我，最敬业的人是我，是我是我还是我）真心希望编辑部能和读者有更多的交流，增加彼此的了解，那么大软才可真正称得上是深入大众、家喻户晓的代名词。（请认准Popsoft防伪标志——找到大软找到希望！）**

又是紫藤烂漫时，今年的它开得殊于往年，因为透过那层层枝叶，我听到了大软100期临近的脚步声，感受到创刊100期来的风雨坎坷。当然，也从大软身上看到了中国计算机事业的发展……

**天津　xie92825**

那些什么"祝'大软'越办越好"之类的话我就不多说了，因为这是肯定的嘛，"大软"要是越办越坏，第一个不饶编辑们的（不管是老编还是小编）就是我们这些读者！而我想说的是：5周年过后不久（好像也有半年多了哦……）又迎来了第100期，喜事接二连三来，但千万不要被高兴冲昏头脑。创业是艰难的，但守业更难，而守业后再创业则难上加难！你们已经创下了"大软"这份不薄的基业，同时也能很好地守住、巩固和发展，但在创新中千万不要把"大软"原来的特色丢掉了。将去年与今年的"大软"拿来一比，完全不一样了，但总觉得改版后的"大软"有些怪怪的，这只是我个人观点。

我老爸也是干编辑的（不同的是他做的是报

纸），所以我知道这一行有多辛苦。半个月就要出这么一本厚厚的杂志，老编和小编们，千万别累着自己。（你们累死了我看什么？）

——晶合后院·狙击小编 全体同仁谨上

**编者：理解万岁！**

### 读者 Magic樱

如果有这样一个人，在10年间白手起家，创建了神话般的软件帝国，一跃成为个人资产总值1000亿USD的世界首富，那他一定是比尔·盖茨；

如果有这样一家中国通用软件开发公司，承受着国外泊来品和国内猖獗盗版市场的双重压力，高举民族产业大旗，逆风飞扬，那它一定是金山；

如果有这样一张网，看不见，摸不着，却能把全世界的人通过比特紧紧地联系在一起，把心紧紧联系在一起，那它一定是互联网；

如果有这样一种艺术，能让人们驾驶着F1呼啸而过，指挥着军队勇往直前，经营着商店、游乐场聚敛财富，扮演着一代大侠斩妖除魔，那它一定是电脑游戏；

如果有这样一本书，伴我们走过百期风雨路，见证了IT界前进的步伐，经历了互联网的潮起潮落，分享着游戏的快乐，那它一定是**《大众软件》**。

### 读者 夜莺

“新”明天会更好——晶合后院歌

轻轻敲醒沉睡的PC，慢慢走进我的后院。忙忙碌碌的网虫是否依然快乐地爬个不停？

春风，轻轻抚面，温暖少年的心。走在晶合后院的路上，愉快、温馨又惬意。

看着你的双眼，温暖你的双手，让我拥有你的梦，让我们拥有同样的笑容。

看看我们的家，那是我们的骄傲。让我们祝愿你明天会更好！

晶合后院是我们的家，我们都是姐妹兄弟。我们每天怀着无限的热情建设着我们的家。幸福，在这个家，欢笑陪伴身边。在网河不远的彼岸，晶合是我的归宿。

看着你的双眼，温暖你的双手，让我拥有着你的梦，让我们拥有同样的笑容。

拥抱我们的家，你是我永远不变的追逐。衷心地祝愿你明天会更好！

### 北京 松鼠鱼

竹板这么一打呀，别的咱不夸，咱就夸夸《大众软件》百期杂志吧。

92～93大软有了家，当时杂志虽然薄，内容顶呱呱！

94～95风云变化了，读者风水轮流转，仍在大软家！

96～97文章最爽了！攻略写得赛小说，评析也像一朵花！电玩事业搞上去，杂志也更好了！

98～99“大软”成熟啦，网络风潮一刮过，“大软”又多了个家！读者听了都Happy，狂把E-mail发。杂志改成半月刊，内容更加丰富啦！

跨入新世纪，杂志又改版啦！CD更加有特色，好象还有金卡！

望着百期杂志呀，我思绪翻滚呀！

但愿来期多努力，红红火火办好这个家！

### 广西 史风帆

为《大众软件》100期的生日送上一首贺诗：

不知月亮何时落，不知太阳何时升，只知大软100期。

明天大软过生日，大家一起来祝贺。

小编越来越努力，为了大软的明天。

大家一起来期待，大软明天会更好。

为了《大众软件》越办越好，为了《大众软件》有更好的明天，我们努力，我们奋斗！

我们都是为了实现一个共同的愿望——《大众软件》未来更美好！



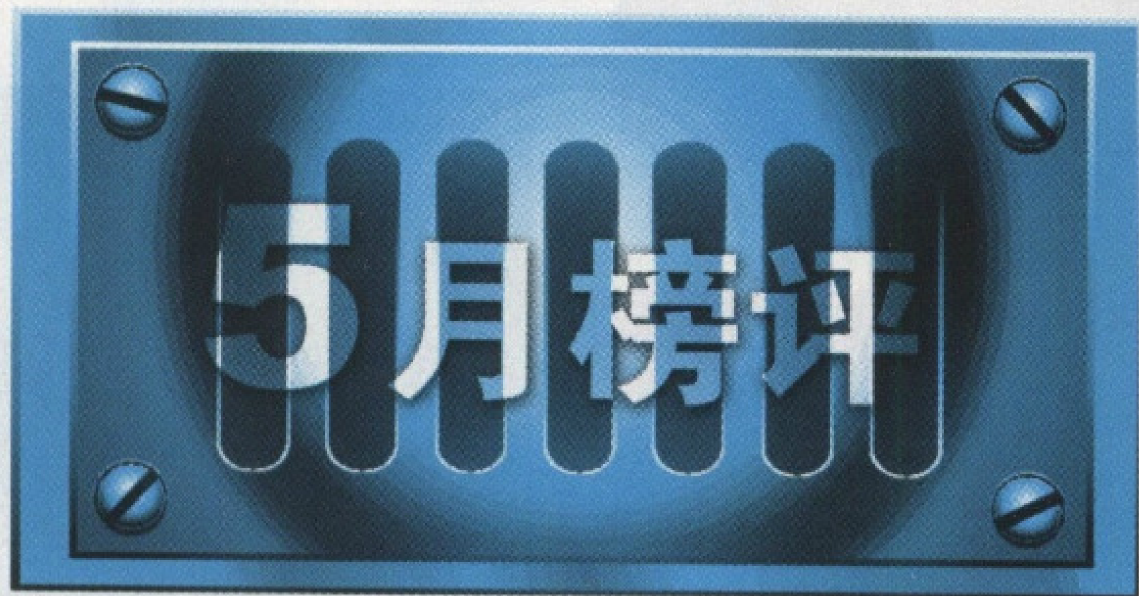

**晶合实验室 辰**

## 五月幸运读者

以下读者将获得由**北京天下华彩网络软件有限公司**提供的**游戏软件**一套。

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 湖南 钟晶 | 山东 许鹏 | 河北 施庆健 | 山西 王晨光 | 北京 裘芳 | 辽宁 彭然 |
| 广东 苏小林 | 山东 宋宁 | 甘肃 刘昊 | 黑龙江 薄显辉 | 湖南 袁文超 | 四川 候果乐 |
| 山东 张虎 | 广东 蔡欣欣 | 黑龙江 宋晓晨 | 四川 杜晨 | 广西 黄锐 | 辽宁 王晓亮 |
| 山东 张程 | 北京 闫妍 | 广西 张敬铭 | 湖北 余飞 | 江苏 杨凡 | 江苏 郭浩 |
| 湖北 张翼 | 四川 彭长春 | 山东 马斐 | 湖北 程乐 | 河北 张博 | 河南 周锡刚 |
| 北京 冯岩 | 北京 朱若虚 | 安徽 孙东一 | 江苏 姜磊 | 黑龙江 韩志嫌 | 浙江 金宇叶 |
| 辽宁 何翔 | 北京 彭渝泽 | 辽宁 汪书铭 | 天津 尹翔君 | 北京 石强 | 北京 弓剑 |
| 河北 宁玉 | 山东 姜汉 | 陕西 蔡明超 | 浙江 严监军 | 广东 赖永添 | 上海 李文刚 |
| 广西 林业翔 | 上海 傅佳颖 | 北京 王超 | 四川 李晓阳 | 陕西 张欣 | 北京 朱鹏 |
| 浙江 陆佳明 | 广西 劳跃 | 广东 赵聪 | 陕西 赵振 | 广西 刘佳元 | 北京 汪科 |




能在《大众软件》第100期的时候来写榜评，绝对是我的荣幸。我问自己，在这样的时刻要做些什么，来奉献给历经数载的“大众软件游戏排行榜”？思前想后，决定以这种特殊的方式来讲述一下本期的前10名。

**长生剑——《星际争霸》**

“天上白玉京，五楼十二城。仙人抚我顶，结发授长生。”陈旧剑鞘中藏着的却是一把锋利得可怕的利剑。这就是江湖中最可怕的一把剑——白玉京的长生剑！江湖中的人怕白玉京，其实白玉京最可怕的不是他的剑，而是他的笑，因为他的笑使许多江湖豪杰败在了他的剑下。

“暴雪”就是游戏业中的白玉京。所以说第一种武器，并不是剑，而是笑，是“暴雪”的笑，它那可以征服人心的笑。“暴雪”的产品永远给玩家带来欢笑，“暴雪”的风格永远是那么执着。游戏业的最高境界同样是笑傲江湖。《星际争霸》就是白玉京手中的那把深藏在陈旧的剑鞘中的宝剑，3年过去了，即时战略的桂冠依旧不动。

**孔雀翎——《仙剑奇侠传》**

秋风梧根本没有什么孔雀翎，他所给予高立只是孔雀翎带来的信心，所以高立战胜对手用的只是自己的信心，有没有孔雀翎根本无关紧要。无论多可怕的武器，也比不上人类的信心。所以我说的第二种武器，并不是孔雀翎，而是信心！

《仙剑奇侠传》在今天能给予大宇的，其实也就是一种荣誉，一种信心。时光流逝，5年后的今天，在电脑游戏业已经发生了翻天覆地变化的时候，大宇还将陆续推出《新仙剑奇侠传》（剧情依旧，只是将战斗引擎和画面进行了重新制作）、网络版《仙剑奇侠传》以及《仙剑客栈》，就是因为《仙剑奇侠传》对于大宇如同孔雀翎对于高立一般，它是信心的源泉。

**碧玉刀——《暗黑破坏神II》**

段玉的运气好，就因为他从来没有骗过人，也没有骗过一次人。他能击败青龙会，并不是因为他的碧玉七星刀，而是因为他诚实。只有诚实的人，才会有这样的运气。所以我说的第三种武器，并不是碧玉刀，而是诚实。

许多经典的游戏都制作了续集，但绝大多数都给人一种狗尾续貂的感觉。《暗黑破坏神Ⅱ》之所以能攀升到第三名的位置，并不是因为它系出名门，也不是它的运气有多好，只因为它诚实，没有骗人，没有辜负玩家苦苦的等待。《暗黑破坏神Ⅱ》的成功不是靠发售前耍小聪明来骗得人们一时的信任，诚实的——运气肯定会好。

**多情环——《轩辕剑III外传——天之痕》&《轩辕剑III》**

多情自古空余恨。第四种武器，是一种很奇特的武器，它赋予人感情色彩，这就是多情环。但它也不是最犀利的武器，比它更犀利的是“恩怨、仇恨”，快意恩仇才是最致命的。仇恨的本身，就是种武器，而且是最可怕的一种。所以我说的第四种武器也不是多情环，而是仇恨。

《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》和《轩辕剑Ⅲ》的游戏故事本身就是以快意恩仇为主线，更加之《轩辕剑》系列从诞生起就给人一种恩怨情仇的感觉。也许是我有些过敏，虽然同是大宇门下，同为RPG游戏，《轩辕剑》系列的历史还更久远，但它仿佛一直没有逃出《仙剑奇侠传》的阴影，始终没有达到《仙剑奇侠传》的高度。我一直认为“DOMO”是一个很好的游戏小组，他们的游戏也非常有创意，但是现实的反映却总在“狂徒”产品之下。“既生瑜，何生亮”！几经卧薪尝胆，如今《新仙剑奇侠传》将采用《轩辕剑Ⅲ》的引擎，它胜利了。

**离别钩——《剑侠情缘II》**

第五种武器叫作离别钩，因为这柄钩，无论钩住什么都会造成离别。如果它钩住你的手，你的手就要和腕离别；如果它钩住你的脚，你的脚就要和腿分离；如果它钩住你的咽喉，你就要和这个世界“离别”了。杨铮用离别钩，只不过为了要相聚。离别是为了相聚，只要能相聚，无论多痛苦的离别都可以忍受。

《剑侠情缘Ⅱ》和离别钩一样，当它在我面前有时我会感到痛苦，但无论多痛苦都可以忍受，因为我们期待国产游戏有着更美好的明天。西山居可能不是最好的，但它绝对是最有效的；也许它没有孔雀翎那样绚丽多彩，但它却从来没有退却过。

**霸王枪——《傲世三国》**

一个人只要有勇气去冒险，天下就绝没有不能解决的事。古往今来的英雄豪杰，能够立大功成大事，也都是因为“勇气”两个字。但勇气并不是凭空而来的，是因为爱，父子间的亲情，朋友间的友情，男女间的感情，对人类的爱，对生命的珍惜，对国家的忠心，这些都是爱。若没有爱，谁知道这个世界会是什么样?

目标公司爱游戏，所以它有向微软挑战的勇气，它制作了一款可以比拟《帝国时代Ⅱ》的三国游戏。有些时候勇气就是这么重要，所以说真正的武器不是霸王枪，而是勇气。

**拳头——《石器时代》&《生化危机III》&《盟军敢死队》**

其实根本就没有什么第七种武器，愤怒的小马之所以能威震江湖，凭的就是一股拼劲，一股永不放弃、充满朝气的活力。

《石器时代》、《生化危机Ⅲ》、《盟军敢死队》这3款游戏的类型可以说并不是主流，甚至是自己创造出来的，但是它们都出名了，成为深受玩家喜爱的游戏，它们的成功靠的就是一股勇往直前的创新精神，这也是目前游戏业最为缺乏的。




**晶合实验室 辰**

# GAME 龙虎榜

| 名称 | 票数 | 本月名次 | 上月名次 | 上榜月次 | 最高名次 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 星际争霸 | 2778 | 1 | 1 | 35 | 1 | BLIZZARD |
| 仙剑奇侠传 | 2479 | 2 | 2 | 67 | 1 | 大宇 |
| 暗黑破坏神 II | 2364 | 3 | 3 | 10 | 1 | BLIZZARD |
| 轩辕剑 III 外传——天之痕 | 2347 | 4 | 6 | 3 | 4 | 大宇 |
| 轩辕剑 III | 2295 | 5 | 4 | 16 | 1 | 大宇 |
| 剑侠情缘 II | 2256 | 6 | 7 | 8 | 6 | 金山 |
| 傲世三国 | 2252 | 7 | 5 | 4 | 5 | 目标 |
| 石器时代 | 2233 | 8 | 16 | 3 | 8 | JSS |
| 生化危机 III | 2227 | 9 | 8 | 2 | 8 | CAPCOM |
| 盟军敢死队 | 2192 | 10 | 10 | 32 | 1 | PYRO |
| 最终幻想VIII | 2124 | 11 | 14 | 14 | 4 | 史克威尔 |
| 帝国时代 II | 2123 | 12 | 12 | 23 | 9 | MICROSOFT |
| 大航海时代IV | 2105 | 13 | 11 | 19 | 1 | KOEI |
| 金庸群侠传 | 2079 | 14 | 25 | 53 | 3 | 智冠 |
| 三角洲特种部队 II | 2076 | 15 | 13 | 15 | 13 | NOVALOGIC |
| 生化危机 II | 2075 | 16 | 9 | 22 | 4 | CAPCOM |
| 三国志VII | 2063 | 17 | 18 | 13 | 8 | KOEI |
| 新神雕侠侣 | 2060 | 18 | 17 | 5 | 11 | 昱泉国际 |
| 大富翁IV | 2037 | 19 | 20 | 30 | 1 | 大宇 |
| 心跳回忆——永远属于你 | 1957 | 20 | 22 | 24 | 1 | 科乐美 |
| 模拟人生 | 1855 | 21 | 21 | 14 | 7 | MAXIS |
| 明星志愿2000 | 1815 | 22 | 27 | 7 | 22 | 大宇 |
| 极品飞车——保时捷之旅 | 1751 | 23 | 23 | 12 | 15 | EA |
| 魔法门之英雄无敌 III | 1745 | 24 | 15 | 24 | 1 | NWC |
| 新绝代双骄 II | 1721 | 25 | 19 | 4 | 18 | 宇峻科技 |
| 笑傲江湖 | 1642 | 26 | 29 | 9 | 18 | 昱泉国际 |
| 明星志愿 II | 1368 | 27 | 24 | 12 | 6 | 大宇 |
| 奥妮 | 1063 | 28 | 26 | 2 | 26 | Bungie |
| 网络三国 | 952 | 29 | 28 | 7 | 14 | 智冠 |
| 仙狐奇缘 | 940 | 30 | 30 | 2 | 30 | 智冠 |

## TOP 30 排行榜

本期选票在彩插二
欢迎大家投票

## 网选游戏排行榜

1.星际争霸 1663票
2.仙剑奇侠传 1347票
3.暗黑破坏神 II 1344票
4.轩辕剑 III 外传——天之痕 1258票
5.轩辕剑 III 1179票
6.剑侠情缘 II 1166票
7.傲世三国 1028票
8.石器时代 995票
9.生化危机 III 974票
10.盟军敢死队 958票

## 五月幸运读者

| | | | |
|---|---|---|---|
| 云南 姚蓝 | 山东 张基振 | 湖北 张脉峰 | 辽宁 张一搏 |
| 北京 李巍 | 广东 洪泽良 | 上海 彭哲诚 | 新疆 高文帝 |
| 湖南 闫玮 | 云南 宁野村 | 天津 张楠 | 北京 胡欣 |
| 黑龙江 徐丽华 | 广东 黄斌 | 天津 李子房 | 北京 陈军磊 |
| 江苏 施金镭 | 福建 吴晟 | 河北 张良 | 黑龙江 马思博 |
| 四川 康卿 | 山西 宋威 | 内蒙古 王其才 | 湖南 毛为 |
| 福建 郑聪 | 云南 刘斌 | 安徽 耿健 | 黑龙江 刘明晔 |
| 湖北 王振辉 | 辽宁 佟秋岩 | 江苏 姚宇峰 | 江苏 周江 |
| 浙江 张琪伟 | 陕西 周勃 | 江西 戴哲俊 | 江西 桂亮 |
| 广东 林镇辉 | 黑龙江 李陆洋 | 山东 史进 | 北京 冯欣 |

以上读者将获得由北京天下华彩网络软件有限公司提供的游戏软件一套。







# 光暗之战迫在眉睫
# 救世荣光非你莫属



●在充满传奇色彩的大陆上冒险。



●神奇的传送法术使你自由地往来于各个区域。

●细致复杂的角色装备系统。







●毫无惧色地面对不死怪物。



●地城迷宫中无数的宝藏等你来发掘。

- **数百名有个性的互动NPC**
  武士、商人、神官、盗贼、法师、德鲁依教徒、工匠……
- **百余个流程和非流程任务**
  斩妖除魔、寻找宝物、揭开一个又一个诡异的谜题
- **数十种凶狠狡诈的魔怪敌人**
  地精、魔兽、恶灵术、毒蜘蛛、僵尸、巫师、……
- **三大块充满魔幻色彩的大陆**
  阿拉卡斯、乌尘岛、石阵……
- **几十个复杂的洞窟、地城、陵寝、城堡**
  土匪洞窟、恶魔地城、金月皇陵、黑血城堡……
- **百余种各式强力装备道具**
  刀、剑、斧、弓、杖、匕首、甲胄、戒指、护身符……
- **六大类数十种奇妙的魔法**
  水系、火系、土系、风系、光明、黑暗……
- **完整合理的人工智能设置**
  自动反击系统防止lag悲剧发生
  完善的PK系统使菜鸟不会被人欺负

## 从善为恶随君所欲，用你的力量改变神的预言！

全球26个国家，数百台服务器，数百万人连线中..

北京华义游戏网
详情请上：**www.waei.com.cn**

英雄本多情
徒为红颜陷危局

寒剑映明月
半线生机险中取

古龙

# 浣花洗剑录

武侠小说一代神笔 古龙 先生　创作巅峰期之作

本插画由德珍老师绘制


智冠·海豚蜂工作室

智冠科技

金海湾

Ubi Soft 育碧软件

全球同步　六月48元引爆全天候战场

# 战争启示录 CONFLICT ZONE


突破性的资源收集体系


引入媒体对战争的影响


坦克战机步兵三线大作战


赋予战斗单位高度的人工智能












**工人物语IV**

亲手营建
自己的小人国
48元　简体中文版　7月上市

**一级方程式大奖赛**

每个弯道均经过严格的考验与测试
每条赛道均让你体验到极速的感觉
48元　7月上市

**装甲元帅III**

SSI公司制作的经典回合制
战争游戏系列最新作
简体中文版　48元　热卖中


DC上最完美的RPG即将引爆PC!!
今夏最不容错过的闪亮巨作! 格兰蒂亚2简体中文版 即将登场!!
上海依星电脑软件有限公司荣誉出品
上海市徐汇区斜土路2601号嘉汇广场T2幢10A座

3D大食客

PAC-MAN

Adventures in Time



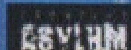



















2001年5月上市

天人互动精品光盘游戏

天人互动

biggamer.com

天使音乐会

ANGELIC CONCERT

即将上市

中文版

音乐演奏




中文版

战术模拟




中文版

育成解谜




中文版

恋爱养成

模拟经营

# 折翼天使的浪漫之旅

- 育成游戏与动作角色扮演游戏的完美结合
- 前所未有的简单战斗操作，轻松上手
- 眼花缭乱的魔法攻击
- 数十种怪物造型可爱有趣

中文版

Lost memory of Angel

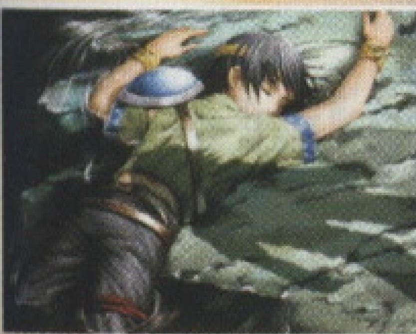
Frane フラン

# 失忆天使 飘风羽




CXC CREATE

©エグゼクリエイト













天人互动精品光盘游戏

天人互动

biggamer.com

技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

# 技嘉科技重金寻找 GF1280-32P显卡产品使用代言人

自2001年6月1日至7月30日，技嘉科技将开展“重金寻找技嘉GF1280-32P显卡代言人”活动，凡在此期间购买技嘉科技显卡产品GF1280-32P的用户，均可将针对此款产品的使用心得（使用手记）连同质量保证卡复印件一同寄至：北京市北三环西路48号科技会展中心1号楼A座3D技嘉科技北京代表处，邮编：100086。届时会在来稿中评选出十份优秀稿件，授予稿件作者“技嘉科技GF1280-32P产品使用代言人”的荣誉称号，并给予每人捌佰元人民币的奖励；另外再通过抽奖方式选出三十位作者作为幸运参与者，给予每人叁佰元人民币的奖励。

## GV-GF1280-32P nVIDIA GeForce2 MX400

- 采用nVIDIA第二代256位元GPU-GeForce2 MX400超强的绘图晶片
- 内建32MB SDRAM，频宽最大可到每秒2.7GB
- 内建350MHz RAMDAC ,最大解析度达2048x1536垂直更新频率60MHz
- 第二代硬体几何转换与光源计算整合技术
- 最佳化的DirectX7和OpenGL1.2ICD加速，支持DirectX7结构压缩和S3TC材质压缩
- 完整支援AGP4X/2X与AGP4X模式下支援快速写入和执行模式
- 高画质NTSC/PAL电视输出（GV-GF1280-32P-T）
- 支持Direct Show与MPEG-1、MPEG-2与INDEO等视讯加速显示能力
- 支持Twin-View双显示功能（GV-GF1280-32P-T）



## GV-GF1280-32E nVIDIA GeForce2 MX200

- 采用nVIDIA第二代256位元GPU-GeForce2 MX200超强的绘图晶片
- 内建32MB SDRAM，频宽最大可到每秒1.3GB
- 内建350MHz RAMDAC ,最大解析度达2048x1536垂直更新频率60MHz
- 第二代硬体几何转换与光源计算整合技术
- 最佳化的DirectX7和OpenGL1.2ICD加速，支持DirectX7结构压缩和S3TC材质压缩
- 完整支援AGP4X/2X与AGP4X模式下支援快速写入和执行模式
- 高画质NTSC/PAL电视输出（GV-GF1280-32E-T）
- 支持DVI介面液晶显示器（GV-GF12/80-32E-F）
- 支持Direct Show与MPEG-1、MPEG-2与INDEO等视讯加速显示能力
- 支持Twin-View双显示功能（GV-GF1280-32E-F/GV-GF1280-32E-T）



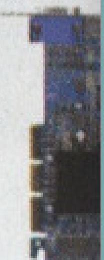
## GV-GF1280RT-64 nVIDIA Geforce2 MX400

- 采用nVIDIA第二代256位元GPU-GeForce2 MX400超强的绘图晶片
- 内建64MB SDRAM，频宽最大可到每秒2.7GB
- 内建350MHz RAMDAC ,最大解析度达2048x1536垂直更新频率60MHz
- 第二代硬体几何转换与光源计算整合技术
- 最佳化的DirectX7和OpenGL1.2ICD加速，支持DirectX7结构压缩和S3TC材质压缩
- 完整支援AGP4X/2X与AGP4X模式下支援快速写入和执行模式
- 高画质NTSC/PAL电视输出
- 支持Direct Show与MPEG-1、MPEG-2与INDEO等视讯加速显示能力
- 支持Twin-View和 Dual Hand双显示功能
- 输出端－DB-15 with DDC Support X2 -4Pin S-Video TV-Output



## GF1280 NVIDIA Geforce2 MX

- 采用NVIDIA Geforce2 MX 新世代3D绘图加速晶片
- Geforce2 MX绘图处理器采用0.18微米生产，耗电量仅有4瓦
- 2个独立的贴图管线(rendering pipelines)，几何光源处理器打阴影，双线/三线和8位的纹理过滤功能
- 支援AGP4x快速写入功能
- 支援32位元全彩材质贴图及超强景观深度呈现
- 内建350MHz RAMDAC ,最大解析度达2048x1536@32
- 支援OpenGL及Dircfx7
- 超高速显示内存32MB/166MHz
- 支援TV-out(选购)




















技嘉科技连续四年荣获台湾精品奖




技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY

http://www.gigabyte.com.cn

技高一筹，嘉誉全球

**大陆地区总代理：**

银都科技（广州）有限公司　电话：020-85557010　85556971　85549624　传真：020-85574454　855569
创捷科技有限公司　电话：0755-3761999　传真：0755-3760000

世纪雷神经典游戏典藏系列

# 战争艺术II

简体中文版

THE OPERATIONAL ART OF WAR II

惊喜价 48元

## 现已火爆上市

“战争艺术”这个名称来源于前苏联的军事用语，本意是军队战争的理论和演习。随后，该术语被用来表示一切与军事有关的战术战略。如果你把注意力全部集中在战场上，这不是战略；如果你没有闻到硝烟味，这也不能称之为战术。真正的战争艺术就是透过枪林弹雨的战场对整个战役的宏观把握。

战争艺术II,一个真正将残酷的战争演化为经典艺术的战争游戏。

游戏内容：基于世界战争史实，跨度从1956年至2000年，涵盖20世纪世界上多个重大的战争。在游戏中，你不仅可以经历惊心动魄的古巴危机、海湾战争、三次中东战争、越南战争、印巴冲突，还可以体验一系列诸如北约华约战争、第三次世界大战等假想战争。

战斗人数和武器装备：战斗人数超过40000人，庞大的武器装备资料库，包含了真实世界中的上百种，甚至是核武器的武器装备进行作战，你可以亲自指挥F-22、企业级航母、米格战机、T90坦克……

游戏地图：互动的全功能地图，再现各种真实战争地图。

编辑器：战斗单位和地图编辑器允许你创建自己的场景地图。

游戏模式：提供多种对战模式。人与电脑对决、玩家之间对决、通过电子邮件进行多人网络对决。

战争艺术II，一部详尽描述现代战争的大型军事策略游戏。

Thor 世纪雷神

## 详尽描述现代战争的大型军事策略游戏

北京世纪雷神科技发展有限公司 地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱 邮编：100081 电话：010-62142685/2686/2687 E-mail:quake@263.net.cn




搭乘东方专列 驰骋IT世界

H-soft
—电脑必备—




# 东方光驱魔术师

## 创造永不磨损的光驱

软硬兼施 物超所值

轻松创建多达23个虚拟光驱
支持所有主流光盘格式
虚拟光盘文件不怕病毒感染，安全备份数据的首选方案
虚拟光盘读取速度更快，更准确，相当于200倍速的光驱，
比同类软件快3倍
虚拟光盘加密，不让别人偷看你的秘密
添加注释，方便易用
光盘文件压缩比高达60%
延长光驱使用寿命10倍以上
支持多张多媒体教学光盘的模拟

首批特惠
39元
5月26日上市




还等什么，赶快试试吧！更多惊喜、更"美"的享受，尽在《东方光驱魔术师》。

邮购地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10# 邮编：100086
收 件 人：实达铭泰 Http://www.sunv.com 电话：010-62501955转客服部
邮购免邮

同期上市产品：《东方立体专家》《东方遥控专家》

# 金山词霸系列软件

## 金山词霸.net 2001

**四向网际大词海**

- 融汇《美国传统辞典》、《现代英汉综合大辞典》等十余部国内外权威辞书，囊括32套专业词库，总计二亿多汉字，700万专业词条，率先实现英英、英汉、汉英、汉语四向查询，以一敌四。
- 查词时点击搜索按钮，高速搜索相关网站，查询范围无限延伸至整个网络。
- 可在任意窗口下对中英文词汇进行即时对译，新增热键，自主控制屏幕取词方式。
- 把所有查过的单词自动添加到"生词本"，可随时调出详细解释、大量习题，温故而知新。
- 国际顶尖的TTS全程语音技术，任意英语单词准确发音，流畅朗读整句、整段乃至整篇的英文文档，语音语速自由调节。

专业版 **38** 升级版 **19.8**

## 金山快译.net 2001

**全能汉化翻译平台**

- 支持Windows95/98/Me/NT/2000
- 采用 FastAIT 智能翻译技术，快速完成全文翻译，长句、难句翻译质量出类拔萃。
- 专业翻译独树一帜，确保文档翻译的专业水准。译文修改极其方便，可记忆多种句型，随意添加、修改单词词义。
- 精确汉化英文软件。
- 即时翻译英文网页。
- 轻松实现国标码、BIG5码之间的简繁体转换。

超值附赠：132款最新流行工具软件。

专业版 **38** 升级版 **19.8**

## 金山词霸中日英版

**日汉、汉日、日英、英日、英汉、汉英、汉汉、英英**

**—— 8向网际大词海**

- 支持 Windows 95/98/Me/NT/2000（简体中文版/繁体中文版/日文版/英文版）
- 金山词霸.net 中日英版 全面继承了金山词霸.net2001的强大功能，并新增加了20个专业共60套日语专业词库，新增专业词条逾280万，并且提供每个单词的详尽解释、词源以及相关词组、例句。

零售价 **128**

## 金山游侠 III

新

**修改、抓图、秘籍**

**全功能的游戏伴侣**

- 变速齿轮：任意调节游戏进行速度，快慢随心所欲！
- 一键N招：自由设定组合键，可轻易在游戏中使出绝招。
- 金手指：直接修改内存，生成专用修改器。
- 内码转换：实现中文平台下繁体、日文游戏的正常显示运行。
- 老板桌面：瞬间弹出Word、Excel等"界面"，工作、游戏两不误。

零售价 **48**

## 金山打字通 2000

**十天成为打字高手**

- 练习功能完备丰富：提供多层次的中英文打字训练。
- 专业的打字教程：从基础讲起，直到精通英文打字，拼音输入、五笔录入。
- 速度测试，进步看得见：随时测量你的打字速度，并加以保存。
- 多款精致打字游戏：让你手不释"键"，乐此不疲！

零售价 **28**

## 金山书信通 2000

**百分百中英文书信助理**

- 书信通为你提供数百种中英文对照式书信模板，直接修改，任意剪贴。
- 内容包括：公务信函、商业信函、社交礼仪书信、出国留学等诸多领域。
- 超值附赠：全国邮政编码大全、分类网址资源、便捷通讯录。

零售价 **28**

欢迎访问卓越网订购




## 金山软件俱乐部

凡购买金山产品，寄回用户回执卡，即可免费加入金山软件俱乐部，得到精美的个人专属会员卡，终生享有会员权益。还有更多的惊喜等着你。欲了解更多俱乐部信息，欢迎访问 www.kingsoft.net 或直接与我们联系。

咨询热线：010-62524868-678/613/614

**山软件俱乐部　正版软件大家庭**

**山软件股份有限公司**
询邮件：club@kingsoft.net
mail:support@kingsoft.net
销商订货热线：010-62638312

地址：北京市9605信箱(100086)
用户热线：分机-678/613/614
OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net
集团购买：分机-715

总机：010-62524868
800-810-5770（北京地区）
电话：分机-753
欢迎邮购，邮资5元



# 要目 目录

2001年第11期 总第100期

## 掀起你的盖头来——国产教育软件产品综述

一直以来，教育软件市场都像是一块成功避开媒体注意力的处女地，也很难引起广大电脑爱好者的兴趣，只有一些厂商在默默耕耘。但是，目前国内如此之多的教育软件产品，究竟对于孩子们的学习起到了什么样的作用呢？它们值得购买吗？



17



38

## 十种武器——新世纪酷机推荐

为了不再被奸商宰割，我耗尽数十载，寻遍江湖，精心收集了失传已久的十种电脑配置武器，借此《大众软件》100期之际献给大家。

公元2001年6月，十种武器重现江湖……

## 对于国内电子游戏分级制度的研究

艺术无禁忌，社会有禁忌。究竟是彻底开放娱乐产品，任其更自由地发展，还是为了孩子们的健康，而通过分级来对它做一个必要的限制呢？国外对此有着清醒的认识。各国都有自己的高招。现在好了，我们也将有自己的游戏分级制度了！你想知道我们的分级标准有多严么？



108




127

## 到E3去……

这期的“编辑部报告”是在1万米的夜空中写就呢，而“域外情报站”则从地球的另一边发回了电波——我发誓，这电波甚至还带着西海岸阳光和海水的味道。E3，电子游戏界的奥斯卡，玩家心目中的盛会！这次的主题是“触摸未来”(TOUCH THE FUTURE)，听起来就够味道，不是吗？



### 新闻速递


### 专题综述




### 实用软件

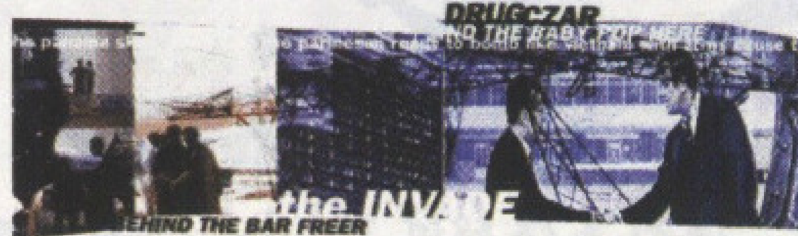



### 硬件评析




### 网络时代


### 应用心得

### 问题交流




### 读编往来

# 编辑部报告

飞机有些颠簸，正逐渐向国际日期变更线靠近，时速1100公里。我也没想到100期的编辑部报告会在这样的状况下写就。目前我是在太平洋上空11300米，舱外气温-54摄氏度，北京时间21：05，洛杉矶时间6：05，前面座位上的一对美国夫妇百无聊赖地看着为旅途准备的简装版小说，后面座位上Lrosa正听从我的劝告为调整时差和自己的生物钟作斗争。

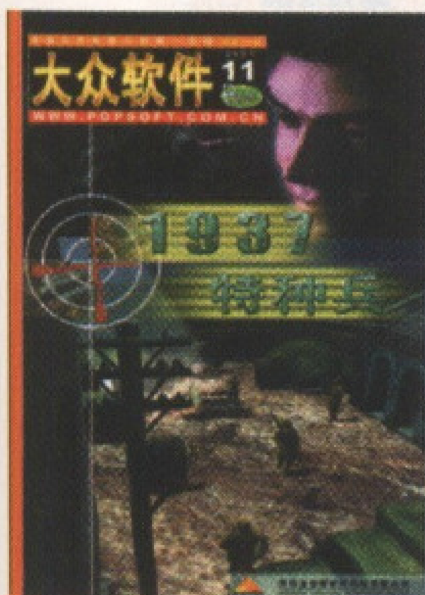
是的，我们的目的地是洛杉矶的国际会展中心，为大众软件100期增添一篇有关电子娱乐行业最重要的一个展览会E3的实况报道。由于时间限制，这将是一篇粗线条的文章，更全面的目击报告将在下期与您见面，您会看到来自于最前线的第一手资料。而我们同样会在《水晶宝合》7月号推出E3专辑，您将跟随本刊记者的视角，观看整个展会，如同亲临。

本期的大文章有些多，各栏目编辑都想出个彩，想为100期增加点不寻常的颜色，毕竟100期不常有，下一个100期将会在4年2个月之后，而1000期……就算改成周刊也是18年以后的事儿了。我只希望偶尔这样的变动能被读者朋友们接受，也希望这些长文章不会让你们看着累。

做完这一期，我们也该搬家了，这是杂志社的第三次搬家，严格地说应该是第四次（其中一次只挪动了几十米）。无论是从地下防空设施搬到玻璃店二楼，还是从某居民区的二楼迁移到半地下（为了面积更大），对杂志社的发展历程而言都起着转折性的作用。而这次搬入1000多平米的写字楼，虽然不能说是一次飞跃，但也意味着杂志社将会在更广阔的领域内有所为。起码，意味着小编们有了更好的游戏环境和足够的棋牌室。

一不小心，差点又开始回顾。不过，这是一些特殊的原因造成的。如果不出意外，从下期开始在这个页面和你们见面的将会是Walker同志，他目前正在家协调着100期的整个进程，该他考虑的问题有很多，所以元老院决定再给他加一个，呵呵。自从Walker从排行榜消失以后，他和老编之间由明争改为暗斗，杂志上再也看不见他的消息，而最终……Walker由写排行榜转而改行写编辑部报告了，而我，英明神武的黑暗大人，再次被封印到无尽的黑暗中……喔，好惨。

黑暗@POPSOFT.COM



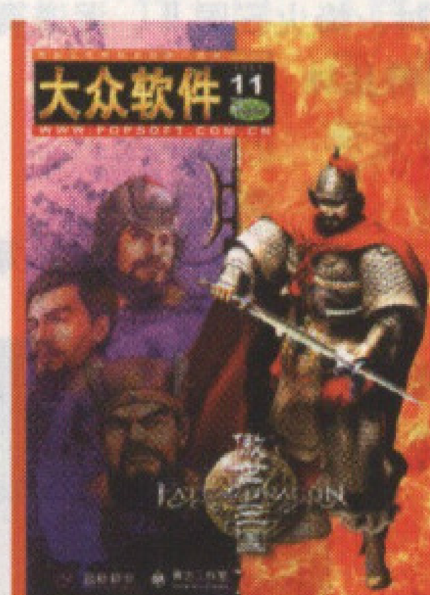
深圳金智塔



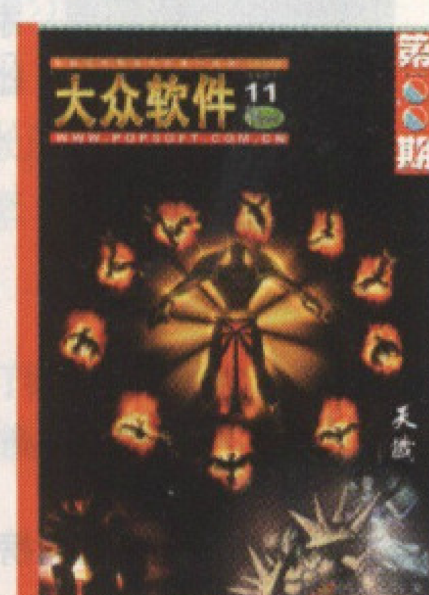
珠海西山居工作室



天津猛犸工作室



北京奥世工作室



南京明日工作室

**以上为国内原创工作室祝贺大软百期封面贺礼**

# 目录



# 大众软件


主管单位 中国科学技术协会

主办单位 中国科学技术情报学会

编辑出版 大众软件杂志社

名誉社长 张忠山

社　长 高庆生

副社长 刘贫和（常务） 林菁

主　编 高庆生

副主编 裘聿纲

法律顾问 陆智敏

编辑部 裘聿纲（主任）

栏目编辑 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚 尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然

专题记者 王晨 汪铁 余蕾 戴军辉

校　对 郑佛水 邵学翊

美术编辑 祁津忆

本期责编 汪澎

电　话 （010）67150982(4、5)－207(娱乐组)、208(应用组)

通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广告部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊

电　话 （010）67150982（4、5）－203

传　真 （010）67150983

发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合

电　话 （010）67173550

传　真 （010）67150881

读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）

电　话 （010）82634092

邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）

电　话 （010）82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司

平面设计师 周延斌 林静 黄莺

印　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司

刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）

国内发行 北京报刊发行局

订　阅 全国各地邮局

国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）

国外发行代号 6209M

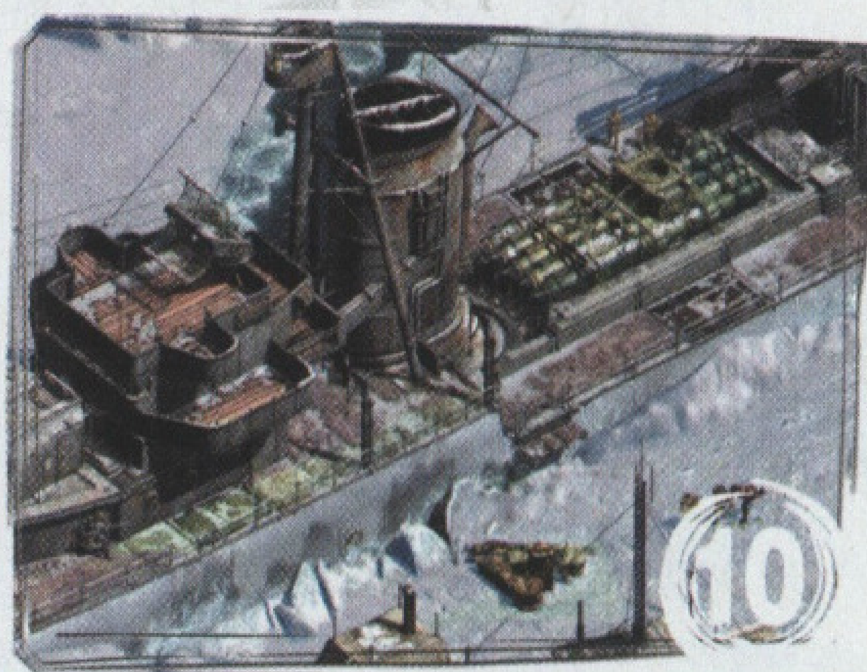
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年6月1日

零售价 人民币6.50元／港币13.00元／美元4.66元

# TOPTEN




1 星际争霸

2 仙剑奇侠传

3 暗黑破坏神 II

4 轩辕剑III外传——天之痕

5 轩辕剑III

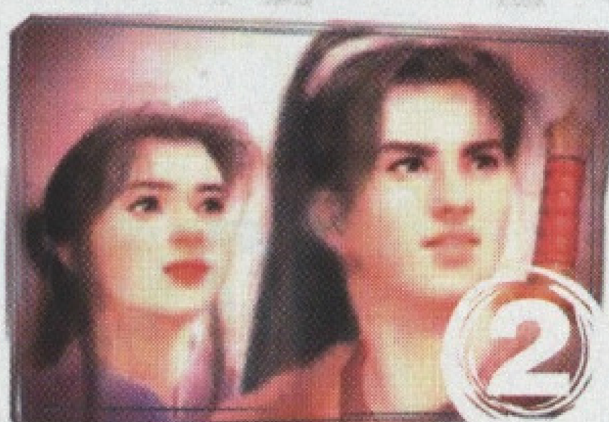
6 剑侠情缘 II

7 傲世三国

8 石器时代

9 生化危机III

10 盟军敢死队









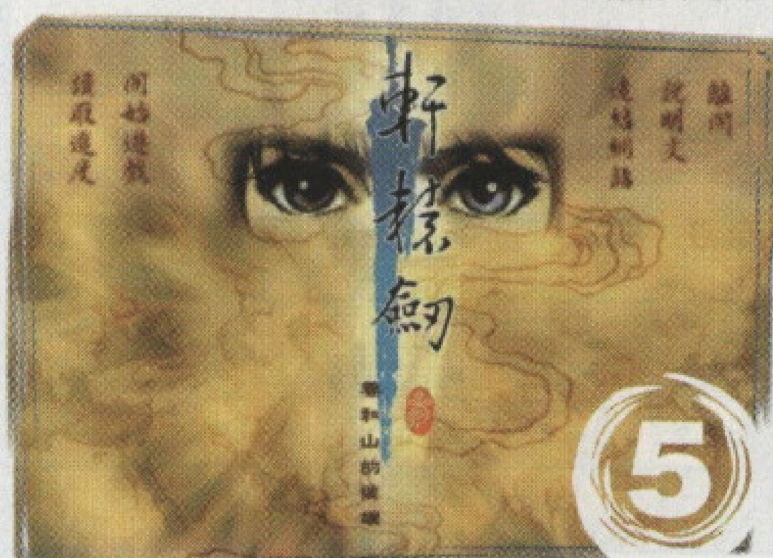






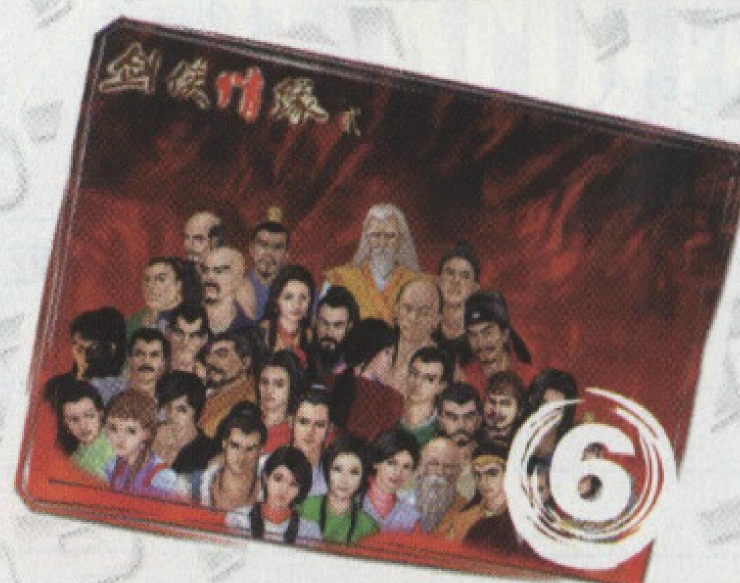












# 广告咨询卡

我在贵刊______年第______期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到______________公司（厂家）____________产品（技术信息），希望：____________

□购买　　□索取资料　　□询问价格　　□参加培训

读者姓名：　　年龄：　　职务：

电子邮件：

通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

---

# TOP TEN 选票

| 姓名 | | 我喜欢的5个游戏 |
|---|---|---|
| | | 1. |
| 性别 | | 2. |
| | | 3. |
| 网龄 | | 4. |
| 邮编： | | 5. |
| 地址： | | |

**选票规则**

- 所选游戏必须为已发行 PC GAME；
- 所选游戏不可超过5款，可少选；
- 所选游戏若为英文版，请注明英文

晶合实验室

★请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

---

## 《大众软件》读者评刊表（2001年第11期）

| 姓名 | | 性别 | 男□ 女□ | 年龄 | | 邮编 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 通信地址 | | 电话 | | E-mail | | | |

本期您最喜欢的栏目（请在相应的前面的方框内打勾，可复选）

| | | | |
|---|---|---|---|
| □ 新闻速递 | □ 专题综述 | □ 专题企划 | □ 前线地带 |
| □ 实用软件 | □ 硬件评析 | □ 晶合通讯 | □ 游戏赏析 |
| □ 网络时代 | □ 应用心得 | □ 攻略指引 | □ 游戏剧场 |
| □ 问题交流 | □ 读编往来 | □ 有字天书 | □ TOP TEN |

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

邮发代号 82-727 刊号 ISSN 1007-7464 CN11-9203/TP 批号 新出音管[2000]065号






立达精品

轻松学三维，妙手绘人物

## 《三维人体艺术——虚拟角色制作全攻略》

深入透彻地讲述人体三维制作全过程，详尽介绍人体三维制作完全攻略。从3DS MAX的基本应用及功能到人体的三维结构的全方位透视——详解，内到全身骨骼的组织构成和大小脸、胸、腹、腿、足各处肌肉，外到表层皮肤的植皮粘合；从肌肉块最为众多、人体结构最为复杂的健美运动员到普通男人、女人的相关人体结构，化繁就简，给予读者最为直面的接触。同时提供大量的人体材质、相关MAX模型和人体外部服饰，让你轻轻松松塑造完美逼真的三维立体人物！

1光盘+1全彩铜版400页教程　98元




十六大麻将游戏总决战，两千年麻将文化大揭密

## 《麻将总动员》

软件题材新颖、制作精美，针对麻将的特点，提供了一个快速提高麻将水平的良好学习途径。让你领略麻将的千秋古韵，深入了解麻将渊源流长的历史文化；向你传授麻将鏖战中的各种超级杀招；为你提供国内海外16个不同版本的麻将游戏，在各个色彩绚丽的美妙场景更替中，与各方列强浴血鏖战，共砌长城不倒，让你废寝忘食，爽到极至！

3CD 35元




## 仲尼新品

同步辅导系列动态教学光盘　小学数学1～12册　每册38元
同步辅导系列动态教学光盘　初中数学1～3年级　每年级58元




诚征代理　欢迎邮购



北京育碟苑科技发展有限公司 经销
北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6号楼416室
电话:(010)82656589/90/91

北京麦特立达软件科技有限公司 研制
北京市海淀区上地信息中路1号创业园1号1701/170

8oobuy.com.cn 八佰拜



降价无底限
[mobile]

每小时降一百
[car]

[computer]

& More......

我需要：我BUY

时尚家庭，实惠购物 作为一家注册用户突破百万的著名电子商务网站—八佰拜致力于成为时尚家庭的精品购物乐园，为公众创造高水准的网上购物环境。在主要经营手机（包括WAP手机）、PDA、电脑品牌机、电脑外部设备、SIM卡、IP电话卡、上网卡等系列电子通讯产品的同时，还兼营汽车、电器、摄影器材、办公用品、书籍音像、生活用品、成人保健、鲜花礼品、文娱运动等商品，并提供网上订票，全方位满足用户购物的需要。而独具特色的"每小时降一百"、"降价无底限"栏目更为您的网上购物带来意想不到的惊喜！

www.800buy.com.cn

炎黄新星
北京炎黄新星网络科技有限公司



# 广告索引

## 大众软件服务快车



## 广告索引

# PC天书2001

**《大众软件》杂志社 2001 暑期倾情巨献**

我们知道你有一台旧的不能再旧的电脑
但它需要新的能源就像你需要最新的硬件知识一样
所以
我们的PC天书在等你

《PC天书2001》全新的DIY宝典新世纪的PC天书，
280页，450000字精彩正文全力奉送。
囊括2000－2001年电脑硬件新技术、新产品，详细配图报道。
集合超级玩家DIY技巧从选购到装配,从调试到运行全面配图介绍。

同期推出《PC天书2001 CD》，收录2001年PC系统测试，
硬件优化软件，超值容量。

《PC天书2001》超值定价，会让你心动不已。有奖预定即将全面开始。
丰富的奖品超过，20个类别预订的同时你还将得到特别的折扣优惠。
以及我们送上的一张《大众软件》奖奖券。
更多奖品期待你来领取，敬请关注近期。
《大众软件》和《电脑新时代》杂志社共同制作。







## “中国芯”我最喜爱的国产品牌电脑评选选票

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 姓名 | | 年龄 | | 性别 | | 职业 | |
| 联系电话 | | 邮政编码 | | E-mail | | | |
| 联系地址 | | | | | | | |
| 选出您心目中的品牌电脑（列出候选品牌的数字编号即可，如其它请注明） | | | | | | | |
| | | | | | 其它 | | |
| 您使用的电脑品牌 | | 购买时间 | | | | | |
| 配置 | | 是否上网 | □是 | □否 | | | |
| 你最希望大众软件举办什么活动? | | | | | | | |




威盛处理器
中国芯 只要有芯 就有希望

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051（本表复印、复制均有效）

周星驰第一部电影配套游戏

奥美电子推出第一部中文游戏




少林足球

开创运动式角色扮演

搞笑电影片段改编

球員甲

HALF-LIFE
COUNTER-STRIKE



# 反恐精英

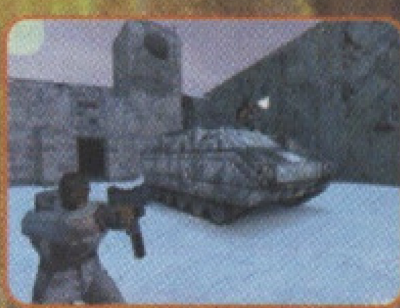
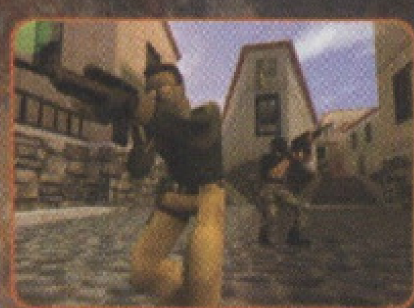
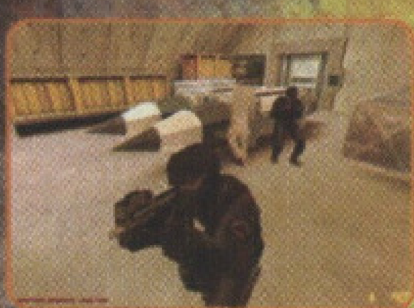
再创FPS游戏的新狂潮



赠送集美卡两张
以后更有大奖等着您

## 内含双CD
中、英文版

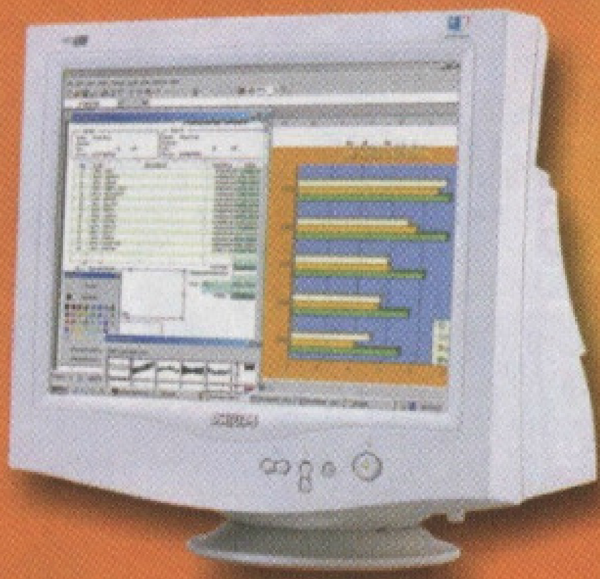
- 连线FPS玩家的福音
- 超强刺激单人任务
- 包含史上深受欢迎的半条命
- 军团要塞、针锋相对等游戏
- 奉送搜集了单机陪练系统精彩地图
- 与其它游戏DEMO在内的光盘

PHILIPS 显亮 纯平和
液晶彩显等着你来拿

6~12月每月都有PHILIPS大奖和奥美电子公司提供的30名参与奖精美礼品

特等奖 140S液晶彩显
每月大奖 107T显亮纯平


奥美电子 AEC 新挑战 每时每刻！
www.aomeisoft.com
(027)85801802
(010)82657909
(021)53080364
奥美电子(武汉)有限公司 武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号

# 韩国游戏惊世力作　根据韩国同名小说改编

华丽的魔法效果，丰富的战斗场景，
精细的画功，令人惊叹不已，
它是集ARPG和即时战略于一身的旷世巨作，
在韩国游戏界引起震惊的空前巨著，
它是一部令韩国上百万玩家为之倾倒的电脑游戏。

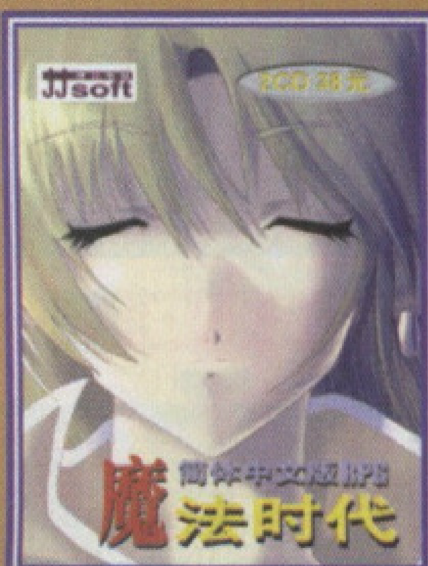


## 魔界争霸
### 镜子战争

近期推出．敬请期待　公司网站：www.jjsoft.com.cn

JJsoft　E2　L&K

**2CD 简体中文版**




史诗般的战争从这里开始
梦一般的故事即将来临
声明：
由于魔法时代的优良品质使得盗版商纷纷仿制，质量却得不到保证，为此本公司郑重声明，购买时请选择合法销售点及原版产品。

捷径出品　2CD　1月上市 **38元**



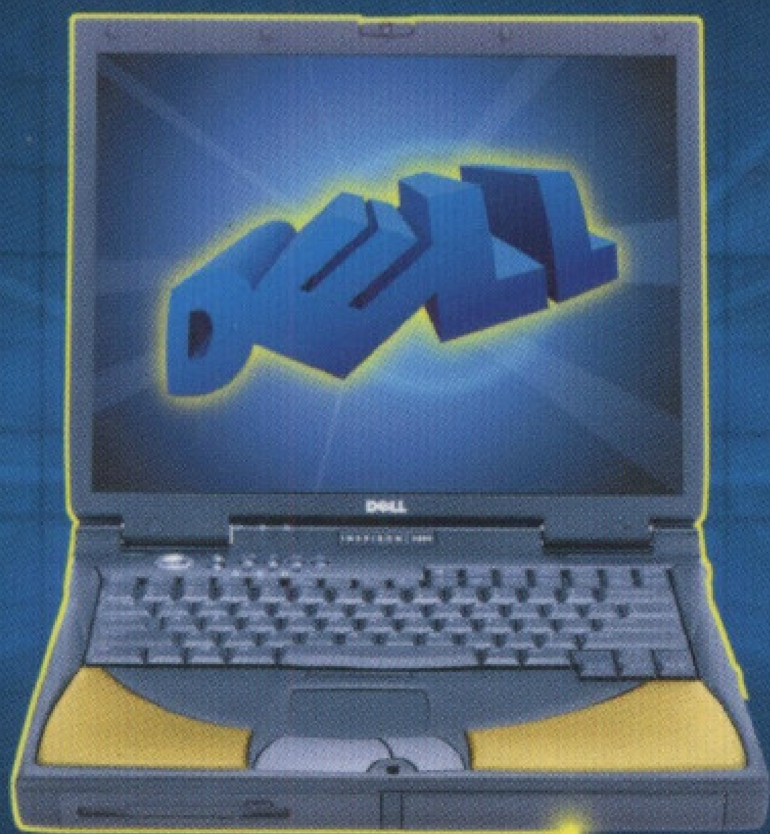

功能强大的创作工具，用它能开发出像《暗黑破坏神》一样的游戏。
轻松上手的操作方法，让您轻易创作出想要的场景。
素材库内容应有尽有，多达上千种音效，近百种魔法可供选择。

**98元**

中国独家代理　北京捷径电脑公司

门市地址：北京海淀区阜成路8号西平房　咨询电话：010－68730
邮购地址：北京市813信箱（100037）　销售热线：010－68520

# 应您的需要
# 我们推出经济实惠型
# DELL Inspiron™ 2500笔记本电脑




我们更多地收集顾客对产品和服务的信息，所以，按照顾客的需要，我们适时地推出了经济实惠型DELL Inspiron™ 2500笔记本电脑。

它采用英特尔® 奔腾® III处理器700MHz 或带有100MHz前端总线的英特尔®赛扬®处理器700MHz，及明亮的14.1/15英寸XGA彩色显示屏，5GB，10GB，20GB硬盘等，极大程度地提高了计算及多媒体表现力；有效地满足了您移动办公的各种需求，圆了您一个关于笔记本的梦想。

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30－18:30，周六9:00－15:00拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

## DELL DIMENSION™ L700台式机 英特尔® 赛扬® 处理器700MHz —— 经济增值型台式机

- 64MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB动态显存技术）
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（第2个工作日上门服务）*

此价格不包含显示器，数量有限售完为止
商业用户和个人用户每人限购10台

标准配置价 **人民币 4,998**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240605-810454

6月4日至6月30日期间，购买此款台式机，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。
另加额外费用，即可升级至128MB内存和增加15英寸彩色显示器，并可免费获得Lexmark Z42打印机。

## DELL DIMENSION™ L 台式机 英特尔® 奔腾® III处理器1GHz —— 经济增值型台式机

- 64MB 100MHz SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡（可达到11MB动态显存技术）
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器（13.8"V.I.S.）
- 预装Microsof® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（第2个工作日上门服务）*

数量有限售完为止

标准配置价 **人民币 7,998**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240608V-810454

6月4日至6月30日期间，购买此款台式机，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。

## 全新DELL DIMENSION™ 8100台式机 英特尔® 奔腾® 4 处理器1.4GHz —— 强力梦幻型台式机

- 128MB RDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- 32MB Nvidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- 集成3Com® 10/100 Ethernet控制器
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器（13.8"V.I.S.）
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- Norton Anti-Virus 2000
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（第2个工作日上门服务）*

标准配置价 **人民币 11,288**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B240612-810454

6月4日至6月30日期间，购买此款台式机，即可获得节省人民币400元的优惠或可免费获得Harman Kardon Stereo音箱和Creative Labs SoundBlaster 64Voice PCI声卡，另加人民币543元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币388元，即可升级至第2年和第3年第2个工作日上门服务，另加人民币408元，即可获得PC Train & GO培训教材。
另加额外费用，即可升级至256MB内存或40GB硬盘，并可免费升级至16倍速最大DVD-ROM或可免费升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

## 全新DELL INSPIRON™ 2500 笔记本电脑 英特尔® 赛扬® 处理器700MHz —— 经济实惠型笔记本电脑

- 64MB SDRAM内存
- 5.0GB[1]硬盘
- Intel® 3D AGP图形加速卡（最大可达到8.0MB共享系统内存的显存）
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色SVGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 **人民币 9,988**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540610-810454

6月4日至6月30日期间，购买此款笔记本电脑，
另加人民币1000元，即可升级至英特尔® 奔腾® III处理器700MHz。
另加人民币745元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币1490元，即可升级至国际服务+。
另加额外费用，即可升级至128MB内存，并可免费获得豪华便携包。

## 全新DELL INSPIRON™ 2100 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III处理器700MHz —— 超轻超薄型笔记本电脑

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器700MHz
- 64MB SDRAM内存/5.0GB[1]硬盘
- 带有2X AGP的4MB ATI RAGE Mobility M™ 3D图形加速卡
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 集成56K调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 **人民币 14,688**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540615Y-810454

6月4日至6月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，另加人民币688元，即可获得Palm M100 PDA，另加人民币745元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币1490元，即可升级至国际服务+。

**仅1.6公斤*重 1.0英寸厚**

*仅含机身重量

## DELL INSPIRON™ 4000 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III处理器850MHz —— 个性时尚型笔记本电脑

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器850MHz
- 64MB SDRAM内存/5.0GB[1]硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速CD-ROM
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 **人民币 16,688**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540617Y-810454

6月4日至6月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至12倍速最大DVD-ROM，或可获得节省人民币1000元的优惠，或可免费获得Palm M100 PDA，另加人民币745元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币1490元，即可升级至国际服务+。



4种彩色外壳可供选购

## 全新DELL INSPIRON™ 8000 笔记本电脑 英特尔® 奔腾® III处理器900MHz —— 高速多能型笔记本电脑

- 64MB SDRAM内存/10GB[1]硬盘
- 带有4X AGP的16MB ATI Mobility M4™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional Harmon/Kardon®声卡
- 24倍速CD-ROM
- 15英寸彩色Super XGA+TFT显示屏
- 预装Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 **人民币 19,988**
某些地区需另加运费人民币301元
E-VALUE 配置代码：B540621Z-810454

6月4日至6月30日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至12倍速最大DVD-ROM，或可获得节省人民币1000元的优惠，或可免费获得Palm M100 PDA，另加人民币745元，即可升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务，另加人民币1490元，即可升级至国际服务+。

## DELLWARE™ 提供优质组件，轻松满足需求

★另加APC浪涌保护插座（PER5-CH），加收：人民币225元
★另加APC不间断电源系列（BK500VA），加收：人民币499元
★另加惠普喷墨打印机（DeskJet 840C），加收：人民币999元
★另加惠普激光打印机（LaserJet 6L Gold），加收：人民币3,199元
★另加3COM 56K Lan调制解调器，加收：人民币3,179元
★另加3COM 8口（10M/100M）集线器，加收：人民币2,299元
★另加罗技无线旋貂，加收：人民币590元
★另加罗技简报旋貂（无线），加收：人民币879元
★另加3M标准型17"视保屏，加收：人民币490元
★另加3M笔记本专用防窥型视保屏13.3"/14.1"，加收：人民币815/850元
★另加Targus多功能手提电脑电子防盗锁，加收：人民币390元

DELLWARE™ 所提供的产品，只随戴尔™计算机产品同时销售（其他大量选择，欢迎致电垂询）

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。+国际服务仅限全球29个国家。

**预装Windows® Millennium Edition——全球深受欢迎的家用操作平台**
商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线




戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 **www.dell.com.cn**

免费电话订购 **800-858-2229**
技术支持客户服务 请拨打免费电话 **800-858-2437**
未开通800地区 请拨打收费电话 **0592-818-1868**






邮发代号：82－726
零售价 ￥：6.50元
刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN